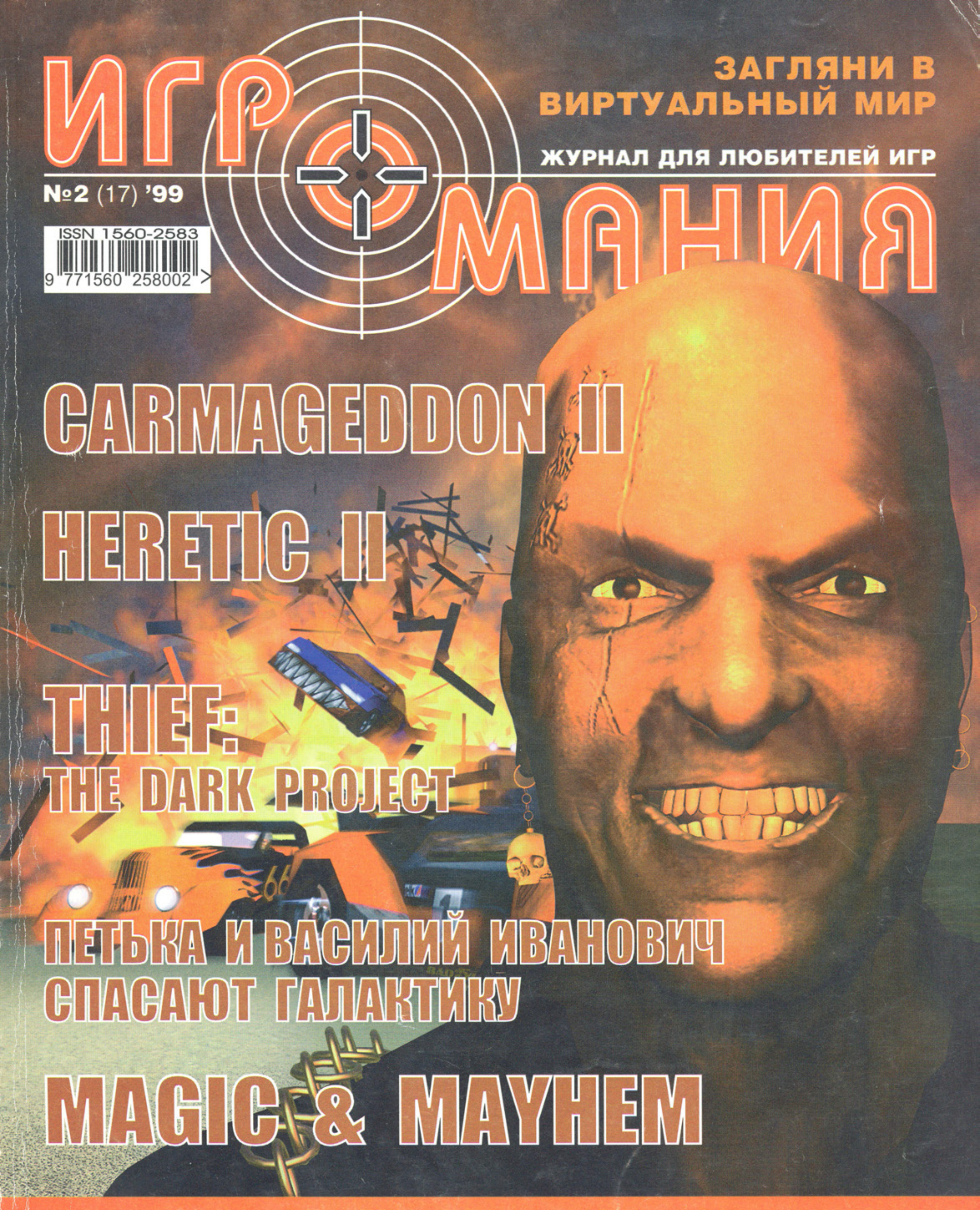


ЧАСТЬ ТИРАЖА УКОМПЛЕКТОВАНА ДЕМОНСТРАЦИОННЫМ CD-ROM

2(17) ФЕВРАЛЬ '99

УЧРЕДИТЕЛЬ
ООО «Игромания»
Генеральный директор
Александр Парчук
Зам. ген. директора
Светлана Базовкина
Технический директор
Евгений Исупов

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор
Тимофей Богомолов
Зам. главного редактора
Андрей Шаповалов
Научный редактор
Александр Савченко
Редакторы
Дмитрий Бурковский
Нина Рождественская
Денис Чекалов
Литературный редактор
Людмила Катаева
Дизайнер
Андрей Михайлов
Верстка
Александр Метельков

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ И РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Ирина Карпова (тел. 279 1662)
Серьян Смакаев
(пейдж. 239 1010, аб. 22 396)

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ
Иван Базовкин
(пейдж. 333 2010, аб. 35 130)
Марина Круглова

ДЛЯ ПИСЕМ
109193, Москва,
ул. Южнопортовая, 16.
«Игромания»
E-mail: igroman@online.ru
Телефон: (095) 279 1662
http://www.igromania.ru

Дизайн-макет
Центр Компьютерного
Дизайна «2 Крыла»

Дорогие игроманы!

К всеобщему удивлению, тот поток игровой продукции, который буквально «вывалили» на «несчастные» головы игроманов разработчики и издатели в канун рождественских и новогодних праздников, и не думает иссякать. Это, впрочем, нас только радует – что может быть интереснее, чем знакомиться с новыми играми?

Очередные изменения произошли и в нашем с вами любимом журнале – отойдя от концепции минимализма, мы вернули себе цвет :-)

Как всегда, в этом номере вас ждет около дюжины прохождений самых свежих игр, а также весьма любопытные и полезные материалы разделов «Вооружаемся» и «Ломаем».

Чего вы здесь не найдете? Подведения итогов года, например, – редакция оказалась просто завалена анкетами, а письма все идут и идут... Со всей ответственностью заявляем – к следующему номеру все призы наконец-то узнают имена своих счастливых обладателей. Ну а пока ищите свое имя среди победителей конкурса по Rainbow Six, вдруг вам уже повезло?

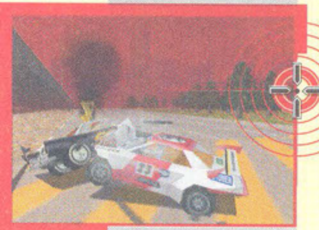
Журнал зарегистрирован в Министерстве печати РФ. Свидетельство о регистрации № 016630 от 26 сентября 1997 г.
Отпечатано в ОАО ПО «Пресса-1». Тираж 22.000. Заказ 161.

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ
THIEF: The Dark Project (стр. 86)

СОДЕРЖАНИЕ

ЖДЕМ ИГРУ 8

ИГРАЕМ 18



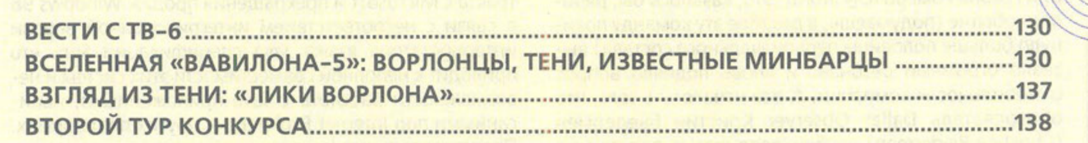
ЛОМАЕМ 116

КОДЫ ДЛЯ PC

КОДЫ ДЛЯ PLAYSTATION

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

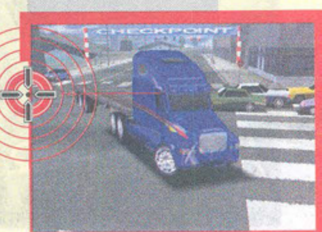
СОДЕРЖАНИЕ



ВАВИЛОН-5 130

ВООРУЖАЕМСЯ 122

РАЗНОЕ



В ЭТОМ МЕСЯЦЕ НА НАШЕМ ДИСКЕ

демоверсии игр:

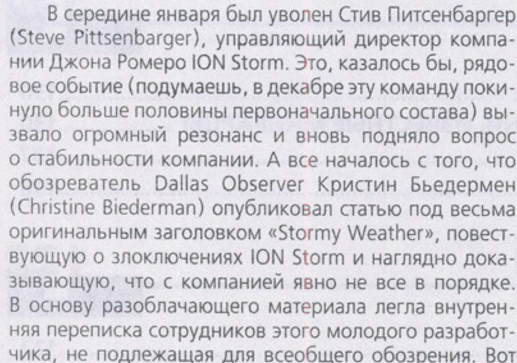
- ALIENS VERSUS PREDATOR
- BEAVIS AND BUTT-HEAD: BANGHOLE IN ONE
- CARNIVORES
- DAWN OF ACES
- EXCESSIVE SPEED
- FATAL ABYSS
- FIFA 99
- GANGSTERS
- GRUNTZ
- MOTORHEAD
- MYTH II: SOULBLIGHTER
- REDLINE
- RESIDENT EVIL 2
- SETTLERS III
- SID MEIER'S ALPHA CENTAURI
- WARZONE 2100

НОВЫЕ ВЕРСИИ DOOM ВКЛЮЧАЯ glDOOM И КОЛЛЕКЦИЮ КАРТ

DIRTY LITTLE HELPER '98 С ОБНОВЛЕНИЯМИ

а также темы для WINDOWS

СКАНДАЛ ПРОДОЛЖАЕТСЯ



В середине января был уволен Стив Питсенбаргер (Steve Pittsenbarger), управляющий директор компании Джона Ромеро ION Storm. Это, казалось бы, рядовое событие (подумаешь, в декабре эту команду покинуло больше половины первоначального состава) вызвало огромный резонанс и вновь подняло вопрос о стабильности компании. А все началось с того, что обозреватель Dallas Observer Кристин Бьедермен (Christine Biederman) опубликовал статью под весьма оригинальным заголовком «Stormy Weather», повествующую о злоключениях ION Storm и наглядно доказывающую, что с компанией явно не все в порядке. В основу разоблачающего материала легла внутренняя переписка сотрудников этого молодого разработчика, не подлежащая для всеобщего обозрения. Вот именно в передаче этой самой информации и подозревается Стив Питсенбаргер. Вслед за увольнением последовало заявление представительства компании о том, что данные материалы – всего лишь частная беседа сотрудников, и судить по ней о состоянии дел не следует. Не знаю, многих ли им удастся убедить теперь, после ухода «в свободное плавание» большинства бывших программистов и дизайнеров, но вот уверить в стабильности своего издателя Eidos Interactive у них явно не получилось – финансовые инспектора компании начали расследование с целью выяснения состоянии ION Storm и двух основных проектов, Daikatana Джона Ромеро и Anachronox Тома Холла. Тем же, кто хочет узнать подробности, очень рекомендую заглянуть по адресу: http://www.dallasobserver.com/1999/011499/feature1-1.html и самому прочесть эту статью – поверьте, она того стоит.

А СУД ВСЕ ИДЕТ

И пока не понятно, чем же все-таки закончится история с обвинением корпорации Microsoft в ограничении конкуренции и совершении действий, ведущих к монополизации. Связано все, разумеется, с включением в финальную версию Windows 98 интернет-браузера Internet Explorer. Ссылаясь на данные социологического опроса, свидетельствующие о том, что большинство пользователей выбрали Explorer именно потому, что он либо уже был установлен на их компьютере, либо входил в комплект поставки операционной системы, представитель стороны обвинения, профессор экономики Массачусетского технологического института Франклин Фишер (Franklin Fisher), заявил, что «если ситуации в скором времени не изменится, то мы все будем жить в мире Microsoft». Также он добавил, что действия корпорации были направлены, в первую очередь, на защиту своей операционной системы. Microsoft пришлось сделать свой браузер бесплатным, чтобы конкурировать с аналогичной продукцией компании Netscape Communications, но связано это было, по мнению Фишера, не с тем, что корпорация стремилась к повсеместному укоренению своей торговой марки, а с боязнью Microsoft, что со временем, особенно с развитием языка Java, может отпасть необходимость в операционной системе как таковой.

С этим же утверждением согласны и адвокаты Sun Microsystems, потребовавшие аннулирования контракта с Microsoft и прекращения продаж Windows 98 в связи с несоответствием интегрированной версии интерпретатора языка Java спецификации Sun, что приводит к неполной совместимости этих систем и невозможности работать с Java-приложениями, написанными под Internet Explorer, на других платформах. Представители истца напоминают, что Java – это универсальный язык, разработанный корпорацией Sun Microsystems и предназначенный, в первую очередь, для глобального развития Интернет, так как он позволяет работать со своими приложениями на абсолютно любом компьютере, будь то обыкновенный PC, Apple Macintosh или, скажем, Silicon Graphics. Microsoft же, по их мнению, сильно опасается развития этого языка, так как он в перспективе может быть использован вообще без операционной системы (на так называемой «браузерной» основе), что, разумеется, может привести к прекращению монополии корпорации в этой области.

Что же, кто прав, а кто виноват в этой ситуации, непонятно, только вот по данным той же статистики 81 % американцев считает, что в доминировании Microsoft на рынке нет ничего плохого. К тому же, в прошлом году эта мегакорпорация вновь увеличила свой доход, на этот раз на целых 38 %. В четвертом квартале он составил 4,94 млрд. долларов при чистой прибыли в 1,98 млрд. Все-таки деньги Microsoft делать умеет, этого у нее не отнять.

ЗАВЕРШЕНИЕ СДЕЛКИ

Несмотря на все прогнозы и предостережения аналитиков, не нуждающаяся в представлении компания 3Dfx решила все-таки не нарушать предварительную договоренность и приобрести достаточного известного производителя OEM-ного железа STB Systems. К чему это может привести, по прогнозам специалистов, мы уже упоминали в прошлом номере, и на данный момент ситуация не изменилась, руководство компании упрямо продолжает продвигать свою политику. А вот акционеры обеих корпораций очень боятся, что в погоне за еще большими прибылями 3Dfx потеряет все позиции на этом рынке и уступит набирающим силу NEC и NVIDIA. Владельцы акций и стали инициаторами обращения к руководству компании с просьбой отложить или отменить сделку. На что представители 3Dfx заявили, что об этом не может быть и речи и сделка состоится при любых условиях. Что ж, посмотрим, ведь единственным препятствием на их пути осталось лишь общее собрание акционеров, так как только оно уполномочено решать подобные вопросы. А вот в чью пользу будет совершен этот поистине исторический выбор, мы узнаем не раньше марта этого года.

SONY И NINTENDO: ЗАОЧНАЯ БОРЬБА

По данным авторитетного информационного агентства Reuters и не менее уважаемого Wall Street

Новости подготовил Дмитрий Бурковский

Journal, лидером по продажам видеоигр в последнем месяце прошлого года стала компания Nintendo: новая версия старого хита The Legend of Zelda: Ocarina of Time разошлась общим тиражом в 2,5 млн. экземпляров, и это только за четыре недели продаж! Зато корпорация Sony явно обошла своего основного противника по продажам самих телевизионных приставок, «избавившись» в течение декабря от более чем 2,9 млн. своей PlayStation против 1,4 млн. Nintendo 64.

ТАЙНА TIGER WOODS

Знаменитый чемпион мира по гольфу здесь не причем, речь пойдет об одноименной игре от EA с индексом 99, точнее, о ее версии для Sony PlayStation. Пользователи были просто шокированы заявлением Electronic Arts о том, что компания отзывает весь тираж из продажи. Более 100 000 экземпляров Tiger Woods '99 PGA Tour были изъяты из распространения в связи с обнаружением, по словам представителя EA, «неразрешенных для публикации материалов, которые находятся в обычно не используемом пустом пространстве на диске с игрой». Как нам чуть позже удалось выяснить, речь идет о неизвестно как туда попавшем демонстрационном ролике новой трехмерной стрелялки от Acclaim South Park. Файл называется zzdummy.dat, и просмотреть его с помощью обыкновенной Sony PlayStation невозможно. Зато через Windows' media player (он же – «Универсальный проигрыватель») – пожалуйста. Не знаю, кому пришло в голову запускать таким образом файлы с расширением .dat в версии игры для приставки или, тем более, запихнуть этот ролик туда, но представители компании сразу же авторитетно заявили, что ни Electronic Arts, ни организаторы PGA Tour и генеральный спонсор Nike, ни, тем более, сам Tiger Woods к этому никакого отношения не имеют.

ЮБИЛЕЙ

Не так давно Electronic Arts заодно с компанией-разработчиком Maxis отпраздновали десятилетнюю годовщину появления на свет первой версии знаменитого «симулятора мэра» SimCity, породившего волны бесчисленных sim'ов и просто клонов. Отметили они это событие появлением новой порции информации о грядущем SimCity 3000, а также сюрпризом для тех, кто уже просто больше не может ждать и/или переживает ностальгию по первой части. Так вот, теперь по адресу http://www.simsity.com/ каждый желающий может бесплатно сыграть в «браузерную» версию оригинального SimCity, прямо не выходя из сети.

INTERPLAY + VIRGIN?

Ни для кого не секрет, что эти два некогда крупнейших издателя переживают сейчас не лучшие времена, особенно если учитывать довольно-таки шаткое положение на рынке. И если корпорация Virgin пошла по пути постепенного расформирования своего «развлекательного» отделения Virgin Interactive, по частям распродавая составляющие вроде Westwood или LucasArts, то Interplay решила все-таки вылезать самостоятельно. Одним из способов руководство компании выбрало выпуск акций, и это привело к неожиданным результатам. Во-первых, более двух миллионов было продано за один день, что существенно повысило котировки Interplay Productions. Во-вторых, ровно один из этих миллионов приобрела компания, название которой не разглашается. Но какая-то информация все-таки просочилась, и большинство аналитиков уверены, что это Virgin. Interplay, в своих лучших традициях, эти слухи комментировать отказалась.

И ВНОВЬ BATTLECRUISER

На этот раз гениальный создатель вышеназванной поистине великой игры, уже появлявшейся на нашем диске, Дерек Смарт (Derek Smart), оказался замешан в более спокойной истории. Поводом к ее началу послужило то, что имя домена, который Дерек хотел зарегистрировать для своей новой игры, www.bc3020ad.com, оказалось уже занято. Решив, что он столкнулся с обыкновенной практикой нового поколения вымогателей, требующих за обратную продажу названия сайта огромные деньги, он собирался обратиться в суд, но прежде попытался разрешить дело мирным путем. К счастью, скандала не произошло и все остались довольны – владелец этой странички просто оказался преданным поклонником игр Дерека и даже, по его словам, не подозревал о том, что делает что-то запрещенное, согласившись продать Смарту право на сайт за предложенные ему 70 долларов и авторскую копию двух будущих творений мастера, BC:3000AD v2.0 и BC:3020AD.

«Я ОТ БАБУШКИ УШЕЛ...»

Также весьма удачно закончился «развод» Psygnosis и Sony, во всяком случае, на данном этапе. Psygnosis заключила соглашение с Activision сроком на два года, в соответствии с которым последняя будет заниматься публикацией и распространением игр от этой талантливой компании. Под этот договор попадают более 25 находящихся в разработке новых проектов, включая такие давно ожидаемые вещи, как фантастический автосимулятор Rollcage, стрелялку Hired Guns и action-adventure Drakan: Order of the Flame. Надеюсь, что сотрудничество окажется плодотворным и мы увидим еще не одну хорошую игру.

ПРОЙДЕМ С «ТУРНИРОМ» ПО «АРЕНЕ»

Никто, пожалуй, не будь спорить с утверждением, что Quake II остается лучшей стрелялкой от первого лица в многопользовательских сражениях. Некая несбалансированность Unreal, его системные требования и стойкое нежелание работать при слабом коннекте все-таки не позволяют этой достойной игре полностью затмить Quake. Зато вот идея со встроенными в игру ботами явно себя оправдала, и Epic MegaGames хочет продать ее еще раз. Безусловно, интеллект компьютерных оппонентов «нереального» намного превосходит «квейковских» монстров, а о графике уж и говорить не приходится. Основываясь на этих выводах и осторожно приглядываясь к новой концепции только многопользовательской игры Quake III: Arena, боссы из Epic решили все-таки оставить готовящийся к выходу Unreal Tournament «произведением для одного спортсмена», включив в multiplayer-версию кое-какой сюжет и возможность сражений с ботами. Не знаю, удастся ли им сравняться с тем, что готовит Кармак и компания, но вот по срокам выхода они яв-

но опережают своих конкурентов – если все пойдет по плану, игра должна появиться в середине марта.

К этой же дате приурочен и выход тестовой «публичной» версии и самой Quake III: Arena, призванной продемонстрировать все достоинства новой технологии. Чем вызван сей шаг – выходом Unreal Tournament или давней традиций выпускать compatibility test и shareware – неизвестно. Остается лишь верным утверждение Тодда Холленсхеда, который пошутил, что «во всяком случае, притормозить Интернет на пару дней, пока все ее будут скачивать, нам удастся».

«ЛЕГЕНДА ЗЕЛЬДЫ» НА НАШЕМ ЭКРАНЕ

Очередная часть одной из лучших игр всех времен, The Legend of Zelda: Ocarina of Time от Nintendo в некотором смысле попала в анналы истории, став пока единственной игрой, которая обошла доходы от кинопроката за один и тот же период. Всего за 39 дней, которые игра продавалась в 1998 г., она смогла принести создателям более 150 млн. долларов, тогда как самый кассовый фильм этого времени, диснеевский полнометражный «компьютерный» мультфильм «A Bug's Life» собрал «всего лишь» 114 млн. (для сравнения: вторым по кассовым сборам на конец декабря был «Enemy of the State», который остановился на отметке в 92 млн.). Разумеется, не «купить» подобный успех голливудские продюсеры просто не могли – ходят упорные слухи о том, что Zelda, вслед за Final Fantasy, будет экранизирована. Похоже, что это только увеличит объем инвестиций в такую отрасль развлечений, как компьютерные игры – бюджет приличного фильма измеряется сотнями миллионов долларов, создание же игры редко превышает 10 млн. Выгодно это или нет, считайте сами.

АМБИЦИИ GT

Как и предрекали эксперты, GT Interactive не отказалась от товарного знака Unreal, и после подписания соглашения с Legend Entertainment о создании второй части «в сотрудничестве» с Epic MegaGames, просто приобрела эту достаточно старую, но очень перспективную команду. Теперь «легенды» станут одним из внутренних подразделений гиганта, наравне со знаменитостями вроде Cavedog Entertainment, SingleTrac и Oddworld Inhabitants.

ULTIMA МОЖЕТ СПАТЬ СПОКОЙНО

Наконец-то завершилось дело, поднятое против компаний Electronic Arts и Origin Systems группой пользователей сетевого «ролевика» Ultima Online. Для тех, кто немного подзабыл суть иска (восемь месяцев, как-никак), вкратце напомню: что претензии шести игроков из Сан-Диего, недовольных качеством связи и сопутствующими причинами, сводились к тому, что Electronic Arts и Origin Systems выпустили «недоделанный» продукт, выдавая непригодную для нормальной игры версию за образец качества. К огромной радости представителей обеих компаний, это заявление было признано необоснованным и иск был отклонен. Причем самым весомым доказательством защиты было то, что все шестеро истцов, несмотря на обстоятельства дела, не переставали играть в Ultima Online.

BAD NEWS

Продолжают и продолжают уходить из нашего любимого бизнеса бывшие гиганты индустрии. В начале года к их числу присоединилась и еще одна знаменитейшая в свое время компании. Hayes Corporation, изобретатель и создатель первого модема для PC, устройства, коренным образом изменившего жизнь многих, готовится к завершению финальной стадии ликвидации. Проблемы у корпорации начались давно, в середине 90-х продукции этой фирмы уже не могла конкурировать с быстроразвивающимися современными гигантами вроде Zyxel, 3Com или Motorola, а узкий рынок сверхскоростных банковских аппаратов не давал былой прибыли – все крупные фирмы стали потихоньку переходить на оптоволоконную или спутниковую связь. Но компании все-таки удалось, поломав все прогнозы и анализы, пережить банкротство и реорганизацию 1996 года. К сожалению, чудеса не повторяются, и снижение общего объема продаж с 51,8 млн. долларов до 24,5 млн. за один год при отрицательной прибыли равносильно смерти для Hayes. Очень, очень жаль.

ФИНАНСЫ И СТАТИСТИКА

Любители финансовых новостей, немного обделенные в предыдущем номере, могут торжествовать – начался новый год, с ним пришло и подведение итогов предыдущего.

***

Для компании Midway Games этот год не принес особых взлетов и падений, хотя стабильность – это тоже хорошо. Суммарный доход корпорации за четвертый квартал 1998 г. составил 125 661 000 долларов против 125 057 000 долл. за аналогичный период прошлого года. А вот чистая прибыль составила всего 60 % от прошлогодней, что приблизительно соответствует 10,7 млн. долларов.

***

А вот доходы The 3DO Company за вторую половину прошлого года явно увеличились, и теперь составляют порядка 256 % от аналогичного показателя 1997 г. Связано это, по заверениям представителей компании, в первую очередь с грамотной финансовой политикой в области интернет-продаж, расширением аудитории для только сетевых проектов вроде Meridian 59 и, конечно же, успехом Might & Magic VI. В любом случае, что бы это ни было, оно позволило увеличить чистую прибыль на целых 10 млн. долларов, а это явно говорит о многом.

***

Не менее удачно год провела и Acclaim Entertainment, увеличив в последнем квартале 1998 г. свой доход на 14 %, который составляет теперь внушительную сумму в 104,8 млн. долларов. Прибыли в размере

10,3 млн. позволил добиться, в первую очередь, ошеломляющий коммерческий успех стрелялки от первого лица Turok 2: Seeds of Evil и трехмерного файтинга WWF War Zone для телевизионной приставки Nintendo 64.

***

А вот другой гигант индустрии, европейский издатель Eidos, авторитетно заявил, что финансовые результаты четвертого квартала будут опубликованы только 25 февраля. Впрочем, в их «положительности» сомневаться не приходится, ведь в активе у этой компании вполне неплохие результаты продаж Gangsters: Organized Crime, Tomb Raider 3 и Thief: The Dark Project.

***

Также не поведала о своих успехах Blue Byte Software, однако представители этой компании сообщили другую цифру. С момента начала продаж уже было реализовано более 500 000 копий «симулятора Бога» The Settlers III – мол, считайте сами.

***

Напоследок еще одна новость от Reuters. По данным этого информационного агентства, в наступившем году следует ожидать 15-процентного увеличения продаж готовых компьютеров и, соответственно, сопутствующей продукции. Компьютерный бизнес, таким образом, продолжает оставаться самым быстроразвивающимся направлением индустрии. Надеюсь, для нас такие данные в этом году все же будут иметь значение.

ПЕРЕХОДЫ И НАЗНАЧЕНИЯ

Eidos Interactive провела значительные изменения в своих рядах. Президентом компании стал Роб Даер (Rob Dyer), заменивший на этом посту Кейта Боиски (Keith Boesky), который возглавлял Eidos последние 18 месяцев, а теперь станет работать в качестве независимого консультанта. Плюс ко всему, новую должность получил и Скотт Стайнберг (Scott Steinberg), занявший пост старшего вице-президента по маркетингу. Удивительное в этих заменах то, что оба новых члена команды управленцев Eidos – выходцы из Crystal Dynamics: Роб раньше возглавлял эту компанию, а Скотт занимал аналогичную нынешней должность. К тому же оба «засветились» и в более крупных корпорациях: например, Роб работал на Walt Disney Company, а Скотт отвечал за маркетинг в Sega of America. Остается только поздравить Eidos со столь удачным «приобретением».

***

Interplay Entertainment, продолжая искать пути выхода из сложившегося положения, произвела пару замен в своем руководящем составе. Так, Джим Майа (Jim Maia) стал президентом североамериканского отделения, а Ким Мотика (Kim Motika) назначили на новую должность вице-президента по вопросам стратегического развития. Кстати, и Джим, и Ким начинали свою карьеру в компании в качестве обыкновенных менеджеров по продажам.

***

Эта новость немного не относится к теме, но все же... Psygnosis закрыла свою студию в Сан-Франциско, объяснив это так: поскольку команда работала только над одной игрой, ее содержание себя не окупало. Все «действующие лица» были переведены в другие отделения, а работа над проектом временно прекращена. Больше никаких комментариев не последовало.

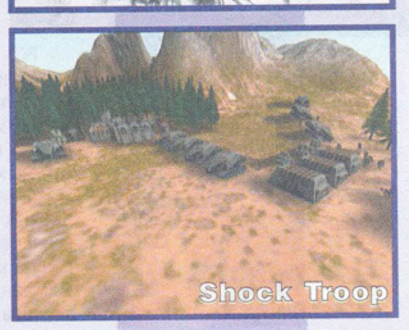
АНОНСЫ

Epic MegaGames и Human Head Studios, состоящая из бывших сотрудников Raven Software, отделившихся от команды после приобретения последней компанией Activision, заявили о начале совместной разработки RUNE, трехмерной игры от первого лица, сочетающей в себе элементы action и приключения и основанную на скандинавской мифологии. Игра, создаваемая на движке от Unreal под патронажем Gathering of Developers, должна появиться на прилавках к середине 2000 г. Что ж, пора привыкать к подобным датам, не правда ли?

RUNE

***

Psygnosis опубликовала подробности относительно своего нового проекта Rollcage, впервые представленного на осенней ECTS, и приступила к массивной рекламной кампании. Напомню, что игра должна появиться в марте этого года, а представляет она собой сверхскоростные автомобильные гонки на выживание, со стрельбой и другими обязательными атрибутами жанра.


Shock Troop

***

А наши ближайшие соседи, молодая команда из Словакии Cauldron, готовятся к выпуску игры под рабочим названием Shock Troop, своего вклада в развитие трехмерных стратегий в реальном времени.

***

«Наш ответ Carmageddon» готовит и корпорация Microsoft, продолжая серию своих «безумных» симуляторов и объявив о скором (на данный момент – июльском) появлении на свет Midtown Madness. О таких подробностях, как возможность убиения пешеходов, пока умалчивается, но картинки обнадеживают.

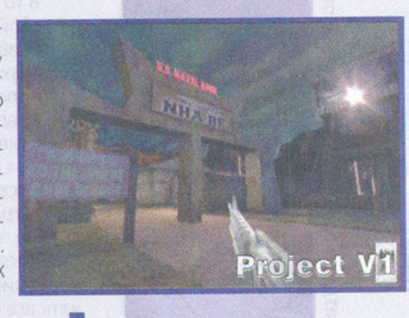
Midtown Madness

***

Наконец-то восторжествовала справедливость, и Simis взялась за разработку нового проекта под весьма обнадеживающим названием Ka-52 Team Alligator, следующей игры в серии «командных» симуляторов вроде Team Apache. Продукт получит не только новую модель российского боевого вертолета, но и не менее новый движок под кодовым названием «Daedalus», использующий все «примочки» современной индустрии вроде 3D-ускорителей, технологии 3DNow! от AMD и новых инструкций еще не появившегося процессора Intel Pentium III.

***

И напоследок новость для всех сторонников «настоящих» 3D-action вроде Delta Force, Rainbow Six и Spec Ops. Молодая команда Digital Platoon приступила к разработке нового симулятора морского пехотинца, точнее, члена элитного подразделения SEALs под рабочим названием Project V1. Разумеется, к работе в качестве экспертов были приглашены настоящие бойцы, прошедшие Вьетнам, а «движок» обещает быть очень даже неплохим. О дате выхода, как обычно говорится в таких случаях, будет сообщено дополнительно.


Project V1

BRAVEHEART

Разработчик	**Red Lemon**
Издатель	**Eidos Interactive**
Выход	**весна 1999 г.**
Жанр	**трехмерная стратегия в реальном времени**

Вы примете участие в реальных исторических событиях на стороне шотландцев. Как известно, в жизни в столкновении шотландцев и англичан последним повезло больше. Но есть возможность изменить случившееся давным-давно и возглавить свой народ в борьбе против английских поработителей.

Итак, новая война, теперь на PC. Шотландское королевство сложилось к XI веку. Его коренными обитателями были пикты и гэлы, а в V–VI вв. сюда начали переселяться ирландские кельты-скотты, откуда и произошло название страны. Предыстория основана на реальных исторических фактах. Вы вмешиваетесь в ход событий в 1296 году, когда агрессивный сосед Шотландии – Англия – начинает завоевательную войну. Впереди – два десятилетия восстаний и кровавой Войны за Независимость. Первоначально данная игра должна была называться Tartan Army, но потом разработчикам удалось приобрести право воспользоваться названием и сюжетной линией известного голливудского фильма.

Вооруженные мечами шотландцы противостоят наглым захватчикам. Вместе с их предводителем по имени William Wallace вы начинаете борьбу за освобождение. Новая игра искусно комбинирует глобальный менеджмент в жестокой и брутальной по характеру освободительной борьбе горцев и RTS. Хотя вы опять в костюмах повстанцев, строить свою империю станете исключительно в пошаговом ключе. А реальное время – это для мордобоя.

В то же время игра представляет собой нечто большее, чем простой набор тактических сражений. Это огромное эпическое полотно, в котором помимо боевых действий предстоит выполнять дипломатические задания, заниматься шпионажем и даже хозяйственной деятельностью. Так как это историческая стратегия, манна небесная с неба на героев не посыплется, придется самим строить здания, укрепления, одним словом, создавать все необходимое для длительной и упорной борьбы. А тут еще без конца циркулирующие слухи о некоем загадочном чудовище, которое поселилось в озере Лох-Несс.

Вначале под вашим руководством окажется горстка солдат, но после долгих сражений вы станете королем. Двадцать типов войск включают тяжелую кавалерию, причем, насколько можно судить, магическое оружие в древней Шотландии не водилось. К вашим услугам шестьдесят командиров – уникальных героев, которые будут выгодно отличаться от рядовых юнитов. Среди них сам William Wallace – лидер повстанцев. Не слишком дипломатичный, но великолепный в битве Stephen Feherty. Earl the Bruce, претендент на шотландский трон, мастер дипломатии и признанный лидер. Hamish Cambell сочетает в себе способности лидера и хорошего воина.

В Шотландии нет истинного единства, что снижает шансы на победу в освободительной войне. Не удивляйтесь, что вашими противниками могут оказаться не только иноземные захватчики, но и братья-шотландцы. Если вы еще не забыли, они известны не только тем, что носят клетчатые юбки и играют на волынках. Есть еще и кланы, и вы можете избрать любой из 16, чтобы с помощью оружия вести к процветанию родную Шотландию. Всего же представлено более 200 кланов. Есть три варианта, чтобы достичь победы в игре. Вы можете победить все кланы и сплотить их в единое королевство; достигнуть того же мирным путем, добившись от лояльных вам кланов своей коронации; наконец, нанести Англии полное и сокрушительно поражение.

Хотите – верьте, хотите – нет, но разработчики уверяют, будто выбор каждого отдельного клана даст вам в результате абсолютно новую, отличную от предыдущей игру. А играть разрешено в свободной форме – под этим выражением авторы понимают бесконечное количество сценариев. Тем, кто любит проводить в Англии выходные, покажутся знакомыми холмистые равнины, аккуратно заснятые с орбитального спутника и перенесенные в игру сеткой 500 на 50 метров. Одновременно на поле боя могут копошиться тысячи персонажей, вам дозволяется устанавливать для них предпочитаемый вами боевой порядок.

Создатели игры стараются использовать все лучшее, что было достигнуто в Myth'е – вересковые долины полностью трехмерны, это же касается и юнитов, каждый из которых выполнен с использованием технологии motion capture. Для удобства управления войсками предусмотрено несколько режимов работы камеры – изометрический вид, панорамный вид, а также «свободный» режим, когда компьютер сам решает, как лучше показывать ту или иную сцену. И, естественно, изображение можно поворачивать и масштабировать. Следует добавить, что требуется PII и акселератор.

CALIFORNIA SPEED

Разработчик	**Midway**
Издатель	**Midway**
Выход	**март 1999 г.**
Жанр	**автомобильные аркадные гонки**

Девиз гонок – скорость, которая доминирует во всем. Сказав это, разработчики тут же испуганно поправляются – даже при самой бешеной гонке ваша машина будет очень послушна, так что насладитесь скоростью езды, а не вылета с трека. Никаких претензий на звание серьезного симулятора не выдвигается, даже не раздаются робкие слова о реалистичной физике, которые обычно слышишь, как только речь зайдет о гонках. А как же иначе – игра разрабатывается не только для нас, «домашних пользователей», но одновременно и для игровых автоматов, так что слово «аркада» следует понимать буквально.

Теперь о треках. Всего их четырнадцать. Поклонники гонок делятся обычно на две категории – тех, кому не нравится нарезать круги по замкнутым трекам, и тех, кому это по душе. Игра предлагает раздолье и горе для всех – в ней встретятся трассы обоих типов, однако пройти вам придется и те, и другие. Гонка искусно перемежается легким неназойливым юмором и забавными ситуациями, и очень часто вам будет представлена возможность сократить расстояние, выбрав более короткую дорогу.

В Silicon Valley ваш путь пролегает через самую сердцевину долины, аккурат въезжаешь в гигантский компьютер. Далее следует Santa Cruz. Monterey включает бодрый променад через аквариум. Laguna Seca – знаменитое название говорит само за себя и не требует особых комментариев. Hwy 1 – спуск на побережье (возможна крутая альтернатива – путь по пляжу с почти полностью обнаженными девочками). Central Valley – че-

Раздел подготовил Денис Чекалов

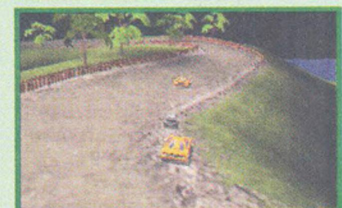
рез долину и дальше в рай для домохозяек (нечто вроде супермаркета, где есть все). L.A. – фривеи и акведуки бетонных джунглей Города Ангелов. Willow Springs – еще один знаменитый трек. На трассе San Diego вам не только предстоит быстро смотаться в Тихуану и обратно, но и встретиться с самолетом гигантских размеров. А на трассе Mojave вы увидите кое-что покруче – летающую тарелку и инопланетян. Yosemite – сложный спуск в горах, а в Mt. Shasta вы вместе со своим автомобилем окажетесь в недрах одноименного вулкана. Sears Point – это третий кольцевой трек, моделирующий реально существующий. И, конечно же, San Francisco – пронесётесь по мосту «Золотые Ворота» и крышам небоскребов. Специальный режим предусмотрен для одоления всех треков в зеркальном отображении.

Команда разработчиков старается продемонстрировать понимание устремлений игроков, того, что они хотят и что им надо на фоне бесконечного количества симуляторов и гонок. Скорость беспрецедентна (так уверяют авторы, желая, чтобы их игра отличалась от других). Гонки сопровождают четырнадцать рок-поп саундтреков, что на фоне ярких ландшафтов создает настроение праздничности и приподнятости – читай: для каждого трека свой саундтрек. Двенадцать машин. Автоматическое и ручное переключение позволят наслаждаться скоростью, не теряя ощущения комфорта и защищенности. Именно безопасности, ибо ваша машина не станет разлетаться, а вы не увидите кровь и внутренности игрока (то есть свои), так как, даже перевернувшись, машина быстренько становится на все четыре колеса и безмятежно возвращается в строй. Короче, поиграв в California Speed, настоящую машину водить не научишься.

А теперь то, чего, по мнению разработчиков, вы еще никогда не видели в гоночной игре. В California Speed может быть несколько альтернативных концовок, которые вы увидите в том случае, если пройдете все треки в правильном порядке. Что это будут за видеоролики? Держитесь за стулья – все, как один, крайне сексуальные. К примеру, в одном из них вас ожидает встреча с хорошенькими девушками в бикини. Пустячок, а приятно. Скриншотов на эту тему пока нет.

CRASH

Разработчик	**Carts Entertainment**
Издатель	**Carts Entertainment**
Выход	**весна 1999 г.**
Жанр	**аркадные гонки**



Все мечтают иметь свой автомобиль, а многие – поучаствовать в престижных гонках. Неважно, что в виртуальном мире их не счесть, все равно каждую новую объявленную игру ждут, получив, как водится, ругают и продолжают ждать что-то новое. Так вот, если вы любитель вышибленных и размазанных по трассе мозгов, а также обожаете кровавые реки, расслабьтесь – Crash не для вас. Она для тех, кто соревнования понимает, как и положено. Игра даже не претендует на звание сколь бы то ни было серьезного симулятора и идет исключительно в перспективе от третьего лица. Каждый из двадцати четырех треков наполнен особой атмосферой. Предусмотрено четыре типа соревнований – практика, одиночный заезд, чемпионат и командный чемпионат. По сети в борьбе за первое место могут участвовать до восьми игроков. Автомобили в гонке делятся на три группы – Sport Cars, Rally Cars и Off Road Cars, восемнадцать машин в игре. По дороге можно снести абсолютно все, начиная с изгородей и заканчивая деревьями. Соревнования состоятся при любой погоде: ни дождь, ни снегопад, ни туман не имеют значения. Время суток также не помеха. Ваш транспорт подле-

жит апгрейду – можно менять двигатель, покрышки, корпус, амортизаторы, а также баки для топлива и масла. Через Интернет доступно импортирование новых машин и гоночных треков, а кто не полагается на способности других, сможет создать собственную трассу в удобном для использования редакторе. Интересны разные визуальные эффекты: дорожная пыль, рассеянная в воздухе, свет фар, бленды в углу экрана и т. п. Аудиосопровождение обещает еще большие сюрпризы – в игре использована интеллектуальная звуковая система. Можно играть в свое удовольствие.

DARKSTONE

Разработчик Take 2 Interactive
Издатель Delphine Software
Выход апрель 1999 г.
Жанр RPG

Возможно, это и не будет чем-то из ряда вон выходящим, но обещает стать в достаточной степени качественным продуктом. Ролевая игра, которая непременно найдет своих почитателей. Потому что число любителей виртуальных путешествий обратно пропорционально числу любителей путешествий реальных.

В игре действуют два равноправных героя, и вы одновременно отвечаете за обоих.

Сюжет прост и незамысловат. Есть в наличии некая рептилия, класс драконов. Голова маленькая, мозгов мало. Принцип «сила есть – ума не надо» сохранен в чистом виде. Ибо наш дракон намерен уничтожить все живое. «Зачем?» – спросите вы. А чтобы игра была. Не особенно рассчитывая на свои силы, Дракоша пускает в действие древний, но не потерявший свою силу артефакт. Его это собственность или нет, по сюжету не очень понятно, да это и неважно. Камушек обладает свойствами вампира, он вытягивает из живых объектов их жизненную энергию. Так что жителям близлежащих поселений приходится несладко. Действительно, кому понравится, чтобы из него прану высасывали.

Одним словом, нужен победитель. Вас двое, игрок контролирует сразу двух персонажей, и это считается авторами крайне крутым. Возможно... Игровой процесс DarkStone предполагается в стиле Diablo. Успеем ли мы управиться сразу с двумя героями при таком динамизме действия? Характер игрока, а также его род занятий определяете сами. Представлено четыре класса персонажей – Warrior, Thief, Magician, Priest. Здесь не приходится мудрствовать лукаво, ибо сам класс предполагает его сильные и слабые качества. Кстати, выбирать можно один из двух полов – либо леди, либо джентльмена.

Сперва придется отыскать могущественный артефакт, потому что у дракона есть могучая игрушка, а у нас нет. Только имея Sphere of Time в своем распоряжении, можно рассчитывать на серьезный разговор с расшалившимся чудовищем. Кроме искомого дракона вас ожидают многочисленные злобные твари. Их больше восьмидесяти. Оружием также вас никто обделять не собирается. Будет чуть больше двадцати наименований, добывайте его сами. Наличие мага уже само по себе говорит о том, что будет не только оружие, но значительное количество заклинаний. Чем многие RPG хороши – так это магией. Если герой обладает достаточно высоким уровнем, ему будут доступны отличные заклинания. С ними косить оппонентов одно удовольствие.

Предполагается, что свыше тридцати игровых уровней позволят вам вволю побродить по городам и весям, и, как это и положено в RPG, много донжонов, где вас поджидает нечисть разного вида и разных свойств. Окружение полностью интерактивно, выполняя квесты, вы «накачиваете» своих героев.

То ли игры стали очень дорогими, то ли техника пошла вперед, то ли разработчики хотят вцепиться в нас мертвой хваткой, но теперь уже очень многие предлагают вам не просто множество путей для достижения одной цели, а различные способы для прохождения с тем, чтобы в финале достичь одного из множества вариантов завершения игры. Так, DarkStone предполагает что-то свыше тридцати концовок. Игра сама по себе длинная, а если

понравится, то, конечно, будем мы с вами сидеть и находить эти самые разные концы.

И последнее: очень удобная камера, представляющая игроку самый выгодный ракурс обзора, но не надоедающая и не выводящая его из себя. Как французский макияж: его вроде и нет, а сними его – и взглянуть будет не на что. А про Францию речь зашла не зря; графическое воплощение игры не позволит причислить ее к очередному клону Diablo и несет неповторимое очарование, свойственное только французским играм. Непременно отметим, что игра требует акселератор.

DISCWORLD NOIR

Разработчик Perfect Entertainment
Издатель Perfect Entertainment
Выход март 1999 г.
Жанр adventure

Во вселенной писателя Terry Pratchett'а, создавшего серию книг о Discworld'е, действительно дискообразный мир покоится на четырех слонах, которые разместились на спине гигантской черепахи.

Не следует удивляться, что в таком мире и обитатели не совсем обычные. Разработчики компьютерных игр уже создали по мотивам этого цикла две игры. Новая предполагается совсем не такой, как предыдущие, она сделана в духе noir и лишена светлых и ярких красок. Для тех, кто не понял, поясним: этот стиль получил широкое распространение в американском кинематографе в довоенное десятилетие. Для тех, кто все еще ничего не понял: уберите из Grim Fandango трехмерные скелеты и все, что связано с мексиканским культом мертвых. То, что останется, и есть этот самый noir. Атмосфера такая.

В новой игре вы уже не встретите злополучного мудреца-недотепу Rincewind'а. Этот бесшабашный дурачок, которого, как выяснилось, в буквальном смысле слова только за смертью посылать, вызывал улыбку одним своим видом, и в новой игре с ее необычной мрачной концепцией бедняге места не нашлось. Опять Rincewind'у не повезло... Но зато многие из прежних знакомых появятся вновь. Главные события вертятся вокруг человека по имени Lewton. В мире Discworld'а он является первым частным детективом. Завязка игры достаточно традиционна для стиля noir, а фактически разработчики отсылают нас к «Мальтийскому соколу», чего и не собираются скрывать. В офис Lewton'а забрела роскошная блондинка и втянула его в почти невероятную историю. В коктейле мрачных событий примет участие роковая женщина Carlotta von Uberwald, Ilsa, вечная любовь нашего героя. Правда, в настоящий момент она является невестой археолога в очках по имени Two Conkers. По ходу дела встретится и огромный тролль – Horst. Игра не основывается ни на одной из книг Terry Pratchett'а, хотя и получила его одобрение. Более того, сам частный детектив является плодом фантазии разработчиков, а не писателя. Для нас подобное обстоятельство имеет особое значение – книги данного автора в России пользуются такой же популярностью, как и сериал «Star Trek», так что относительная самостоятельность игры по отношению к источнику пойдет ей только на пользу.

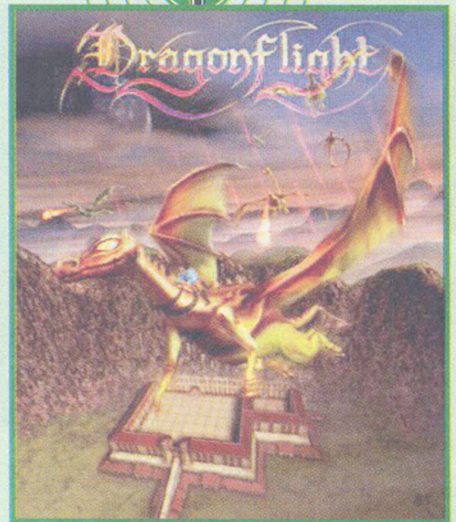
По сравнению с двумя первыми играми изменится роль окружающих предметов. Здесь не придется ходить и подбирать те или иные item'ы. Главное значение придается ключам, которые должны натолкнуть вас на следующий шаг. Не в смысле – синий ключ от синей двери, в которой сидят три спецназовца с огнеметами, а ключ в значении улики, подталкивающей вас дальше к разгадке. Так по мере нахождения этих ключей вы будете вовлечены в следующее приключение. Все как в хорошем триллере, подобно разворачивающейся спирали. Все дальше и дальше погружаетесь вы в неприятности, не переставая удивляться, как простое, на первый взгляд, дело может вырасти в такую крупнокалиберную гадость. Действие Noir проходит в основном в Ankh-Morpork. Все локейшены и персонажи отрендерены в 3D – спорное решение, поскольку мало кому еще удавалось создать таким образом удачные персонажи для квеста. Однако всех за пояс заткнул сам частный детектив – его изображение прорисовывается в реальном времени, подобной чести удостаивались до сих пор только монстры из 3D-action. Так как предполагается огромное количество самых разных персонажей, выбрать себе сторонников и обнаружить противников будет весьма непросто. Может оказаться, что кто-то смотрел вам прямо в глаза и нагло врал. Потому лучше взять на вооружение принцип – не верь никому. Конец строго определен и не может измениться в зависимости от ваших действий. Однако вариантов подхода к нему очень много, потому прежде чем решить что-то, надо будет очень хорошо подумать, ведь речь будет идти не только о благополучном выполнении задания, но и непосредственно о вашей жизни.

DRAGONFLIGHT: CHRONICLES OF PERN

Разработчик	**Grolier Interactive**
Издатель	**Grolier Interactive**
Выход	**весна 1999 г.**
Жанр	**ролевая игра**

Возможно, имя Anne McCaffrey не столь известно у нас в стране, однако для любителей фантастики оно значит очень много. Эта писательница, создающая произведения такого рода, где встречаются волшебная фэнтези и высокотехнологичная научная фантастика, получила немало престижных премий: Nebula, Hugo и других, а также семь раз становилась лауреатом книжного клуба научной фантастики. Обратите внимание – стало хорошей традицией, когда компьютерные игры основываются на качественной литературной основе. Именно поэтому новая RPG, где представлен в качестве игровой вселенной мир Pern, должна непременно найти своих поклонников.

Что такое «Хроники Перна», нельзя вот так с ходу ни понять, ни объяснить. Просто надо постараться принять тот факт, что возможны иные, непонятные нам пути развития, с которыми можно соглашаться или не соглашаться. Мир Перна является той альтернативой, которую предлагает нам Anne McCaffrey. У жителей этого мира свои ценности, свои фетиши и привязанности. Они не хуже, чем мы, они просто другие, а в чем-то и похожие на нас. Кто-то умнее, кто-то глупее, кто-то сильнее. Есть, прав-



да, и особые, исключительные личности, обладающие силой и властью (по праву или нет – другой разговор).

В этом мире сосуществуют люди, драконы и их всадники. Они все разные – от Lord'ов до Craftsmen'ов, народа Weyr и драконьих всадников. Особо следует сказать о драконах. Они и их всадники проживают в Weyrs, разбросанных в окрестностях Перна. Они обладают уникальными телепатическими способностями и связаны между собой с самого первого момента церемонии рождения, лишь вылупившись из яйца. Это помогает им общаться на расстоянии и очень оперативно передавать друг другу информацию. Кроме того, они владеют способностью телепортации, то есть могут путешествовать сквозь пространство и время, проходя через Пространство Между Мирами (Between). Вообще говоря, они самые сильные и независимые, как принято говорить в играх – самые продвинутые персонажи. Только драконы и их всадники способны противостоять смертельной опасности, нависшей над всем живущим в мире Перн. Угроза пришла извне – с Red Star – и известна под названием Thread. На драконов ляжет вся ответственность по борьбе с этой опасностью, ибо противостояние развернется в воздухе.

В основу игры положена первая основная книга Anne McCaffrey, которая также называется «Dragonflight». Тем не менее RPG не повторяет первоисточник буквально. Те, кто знаком с творчеством писательницы, наверняка узнают несколько схожих моментов, однако в целом игра и книга представляют собой разные эпизоды в Хрониках Перна. Разработчики понимают, какую опасную задачу поставили себе, положив в основу своего проекта известную и глубоко разработанную фэнтези-сагу. Поэтому они заранее признаются, что наверняка наделают множество ошибок, которые вызовут ужас у поклонников, и просят всех немедленно сообщать о тех несообразностях, которые отыщутся в их творении.

Мир, в котором происходит действие игры, полностью трехмерен. Вам предстоит исследовать его, раскрыв все его тайны. Выбор героя – весьма ответственное дело, он повлияет на возможности его дальнейшего развития. Данная игра является только первой в целой серии проектов. Несмотря на то что Dragonflight предназначен исключительно для одиночной игры, в будущем разработчики предполагают создать на его основе огромную онлайновую вселенную не хуже Ultima Online – мечты, которые согревают многих геймейкеров, в том числе и создателей наших «Аллодов». Виртуальный Перн задумывается как мир, в котором можно не только общаться, но и жить.

GORKY 17 (ODIUM)

Разработчик	**Metropolis Software**
Издатель в США	**Monolith Productions**
в Европе	**TopWare Interactive**
Выход	**весна 1999 г.**
Жанр	**ролевая игра/стратегия**

По агентурным сведениям стало известно, что возле небольшого городка Lubin происходят странные вещи, требующие немедленного негласного вмешательства правительственных служб. На место происшествия послана группа, которая не только ничего не добилась, но и сама бесследно исчезла. Скорее всего, она стала жертвой тех неясных пока обстоятельств, которые имеют место в этом районе. Страсти нагнетаются еще больше, потому что со временем все больше жителей окружающих районов становятся жертвами неких гибридов, которые, по всей видимости, являются следствием генетических экспериментов. Проводилось скрещивание человеческих особей и животных, и то, что получилось в результате этого, имеет крайне агрессивные наклонности, отличается повышенной злобностью. Район оцеплен войсками НАТО.

Выяснить истинные причины происходящего поручено сорокалетнему опытному офицеру по имени Cole Sullivan. Он должен вплотную заняться поисками пропавшей экспедиции, а заодно разобраться со всеми нелюдями. Задача, стоящая перед нашим героем, очень сложная уже потому, что неизвестно, как себя вести. Многие гибриды очень охотно идут на контакт, но тут возникает проблема – можно ли им верить? Действительно, обнаружилось, что враги коварны. Они легко притворяются союзниками, представляются порядочными, предлагают доказательства своей лояльности. Но вас сразу должно насторожить, что эти самые доказательства непременно обещают вручить где-то за углом. Стоит вам раскрыть рот, развесить уши и поковылять за чудовищем, как вы попадете в ловушку, ибо там, за углом, действительно представлены доказательства, но совсем не те, что вы ожидаете. Пара-тройка таких же головорезов только и ждут, чтобы вы, наивный и доверчивый, появились на горизонте. Мышеловка захлопнется.

Вообще, если все то, что только обещают разработчики, действительно будет претворено в реальность, то должна получиться очень

занятная игра. Действительно, упоминаются такие игры, как Final Fantasy Tactics, Vandal Hearts, Diablo и даже X-COM. Однако ближе всего эта игра, по всей видимости, будет к «Аллодам». Разработчики решили взять самое лучшее из американской и японской культур. Причем авторы вполне серьезно уверяют, что они подошли к опыту своих предшественников очень обстоятельно, более того – критически. Они хотят создать реальное, живое действие с интригующим сюжетом (причем сюжет явно из столь любимых народом страшилок по типу «Секретных материалов» и «Добычи»). Действие идет на качественно выполненном фоне, полностью интерактивном. Этому придается особое значение, ибо необходимо создать ощущение включенности игрока в игровое действие. Окна открываются, разбиваются, брошенные невзначай предметы (газеты, ключи и пр.) можно поднять и использовать. Каждый движущийся предмет будет иметь свою тень. Причем она должна отвечать реальным оптическим законам. Так, короткий предмет отбрасывает короткую тень, а длинный – длинную. Уходя в темноту, враг исчезает не сразу, а постепенно скрывается в тени, но если уж туда попал, то становится абсолютно невидимым. Кроме этого, следует обратить внимание на создание погодной составляющей. Когда косые струи дождя сопровождаются раскатами грома, должно возникать ощущение абсолютной реальности происходящего. Во всяком случае, так задумывается.

Игра появится на рынке одновременно под двумя названиями – одно, для Европы, останется таким же, каким его придумали разработчики, а именно – «Gorky 17». Американцы же познакомятся с RPG под тем именем, что выдумал для него местный издатель. Компания Monolith упорно не верит в способности славян выдумывать правильные названия для игр, та же история была и с «Аллодами».

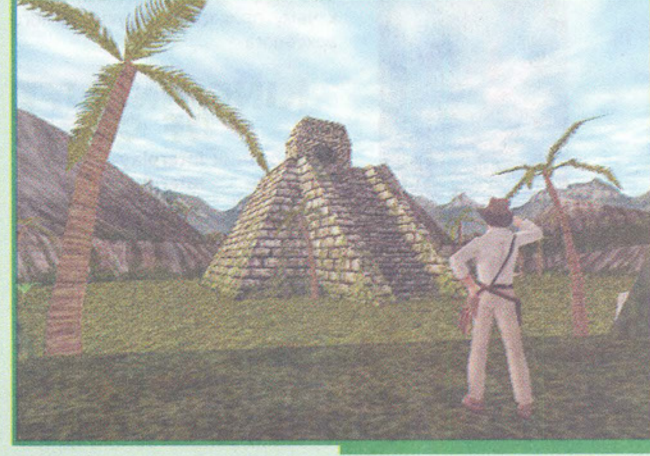
Все персонажи игры представлены в очень качественном изображении. Особенно это касается монстров или гибридов. Они выполнены с использованием скелетной анимации. Плюс крайне важным было изображение их кожи. Она очень реалистична до самых мелких деталей и по замыслу должна показать именно все те шероховатости, бугорки, которые придают врагам высокую степень достоверности и реальности. Камера не должна своими сбоями выбивать игрока из атмосферы игры в тех случаях, когда человек входит в помещение, или показана крупным планом имеющая особое значение территория, или происходит встреча с ужасным боссом. Все эти варианты камера освещает по-разному, предоставляя игроку наиболее оптимальный угол обзора, позволяя получить представление о драматических событиях не в ущерб четкости и ясности изображения.

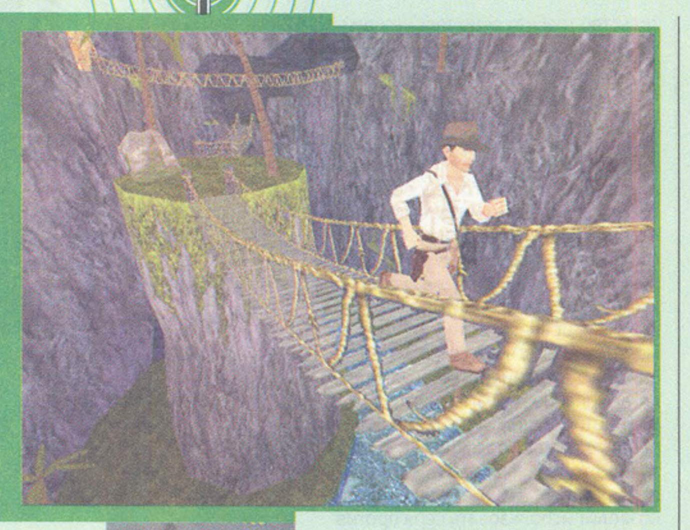
INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE

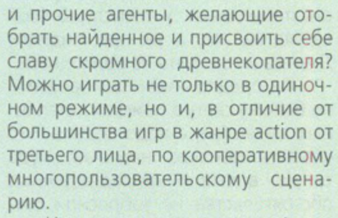
Разработчик	**LucasArts Entertainment**
Издатель	**LucasArts Entertainment**
Выход	**март 1999 г.**
Жанр	**action/adventure**

В 1947 году в виртуальной действительности, как и в реальной, все заморозила холодная война. Правительства разных стран стремились нарушить установившийся баланс сил, чтобы диктовать условия другим государствам. Внешне бесхитростный, но вечно сующий нос во все дела археолог Индиана Джонс узнает от старинного друга о невероятных событиях, происходящих в коммунистической империи. Выдающийся советский физик Геннадий Володников сделал потрясающее открытие. Он отыскал возможность воссоздать древний механизм – Infernal Machine, позволяющий открыть дверь в параллельный, чуждый человеческой природе континуум под названием Aetherium. Узнав об этом, правительство требует решительных действий. Необходимо побродить по свету и отыскать недостающие элементы. Как это и понятно, ЦРУ и прочие службы противной стороны не дремлют. Но так как едва ли в своей среде они могли найти честного и порядочного человека, готового защищать интересы всего человечества, а не отдельных его групп, вся тяжесть борьбы со злом ложится на плечи небезызвестного Индианы Джонса. Он и злодеев накажет, и древний артефакт непременно загубит, чтоб никому не достался. Противники резвого археолога, конечно, полагают, что сумеют найти общий язык с тем, что появится (или посыплется – кто знает, что там за стеной) из открытого портала, и ОНО непременно позволит использовать себя против оголтелых янки. У спецслужб свой взгляд на это, а уж про Индиану Джонса и говорить не приходится.

Он предпочитает сам пройтись по белому свету в поисках потерянных запчастей, а надо сказать, что область поисков немалая. Куда только время и непредвиденные обстоятельства не забросили старинные артефакты! Это и руины древнего Вавилона, и горные районы Казахстана с звучащим для американца на китайский манер названием Tian Shan, и пирамиды ацтеков в Teotihaucan, и пр. Путь будет усыпан не розами, а до зубов вооруженными противниками. Да и сам Индиана на сей раз экипирован весьма неплохо – пистолеты, ружья, ручной гранатомет и т. п. Герой теперь лишен этакой интеллигентской скованности, он может лихо бегать, резво карабкаться, тихо красться, бесшумно ползти и совершать еще массу необходимых по ходу дела движений. А что еще остается, если на каждом шагу подстерегают коммунистические







и прочие агенты, желающие отобрать найденное и присвоить себе славу скромного древнекопателя? Можно играть не только в одиночном режиме, но и, в отличие от большинства игр в жанре action от третьего лица, по кооперативному многопользовательскому сценарию.

Находка каждого артефакта наполнит Индиану не только законным чувством гордости по поводу своей ловкости и находчивости, но придаст ему некую магическую силу, которая очень потребуется в решении трудной задачи, стоящей перед ним. Разнообразные механические головоломки, погони на сложных, самой природой импровизированных треках придадут игре еще большую занимательность и оригинальность. Башни, крепости, донжоны неохотно пускают чужаков, расставляя им на каждом шагу неприятные, а то и смертельные ловушки. Но будьте уверены, в конце концов Джонс добьется своего и портал будет погребен навечно, как, впрочем, и все, к чему прикасались руки смелого археолога.

KINGPIN: LIFE OF CRIME

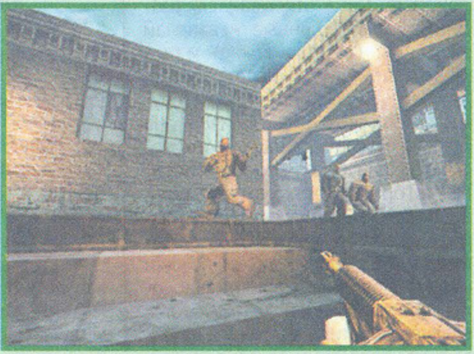
Разработчик Interplay
Издатель Interplay
Выход весна 1999 г.
Жанр action/adventure

Никто не может теперь вспомнить, почему все произошло именно подобным образом, а не иначе. Но случилось так, что в далеком континууме, который никогда и не существовал на самом деле, жизнь пошла наперекосяк. Преступление стало нормой, убийства в ужасных городских районах никого не тревожили. Там, в густонаселенном городе, полуразрушенном пожаром атомного взрыва, теперь заправляют на улицах банды больших и маленьких преступников. Они всегда друг против друга и все вместе против нормального мира. Единственная возможность добиться чего-то здесь, на развалинах домов, – это начать сколачивать свою собственную банду. Привлечь на свою сторону больше людей, тщательно проверять и не надеяться особенно на их верность, ибо все зыбко и непостоянно. Ценна не человеческая жизнь, а веселые монетки, на которые можно без зазрения совести променять друзей и родных, ведь здесь все продается и покупается. С другой стороны, вы сами можете без колебаний вычеркнуть из своих рядов человека, который уже не отвечает предъявляемым вами требованиями, освободив свою команду от балласта и обеспечив место для более достойного кандидата. Население мира Kingpin многочисленно: это бандиты и проститутки, продавцы и полицейские, хулиганы и федеральные агенты. С каждым можно попытаться поговорить, но не сетуйте, если в ответ на свой вопрос услышите свист пули.

Искусственный интеллект в игре создан на основе принципов функционирования человеческого мозга и нервной системы. Вы можете общаться с окружающими вас людьми так, как сочтете нужным: быть вежливым или же совершать немотивированные убийства. Жители города станут адекватно реагировать на ваше поведение. Эта же система искусственного интеллекта позволит NPC по-настоящему действовать в команде – возможность, обещанная разработчиками многих игр, но до сих пор так и не реализованная в полной мере. Авторы уверяют, что руководители отрядов на самом деле станут отдавать приказы своим подчиненным, а те будут выступать как скоординированный отряд вместо того, чтобы стрелять друг другу в спину.

Двадцать четыре уровня в семи эпизодах интегрируют квесты-приключения и элементы действия на фоне удручающе реалистического, урбанистического до омерзения пейзажа. У людей такие же слабости, как и те, что мы с вами привыкли видеть в нашей обычной жизни. Трусость и героизм, любовь и черное предательство идут рука об руку. И кто осмелится осудить труса и предателя в мире, где правят бал Ложь, Ненависть и Насилие? Лидеры группировок давно поняли, что можно позволить пешкам воевать друг с другом и выпускать друг другу кишки, но сами предпочитают договариваться между собой, когда им это выгодно. Ваша цель – пролезть на самую вершину, а для этого все средства хороши. Вы можете продать награбленное добро, но стоит преступнику превратиться в торговца, как он сам становится мишенью для грабежа. Предполагается сложная экономическая система, в которой, выбросив на рынок какой-либо товар в значительном количестве, вы повлияете на его цену, как было в X-COM.

Игра создана на основе движка от Quake II, подвергнутого улучшению, а мир, в котором царит преступность, создают те же разработчики, которые представили нам Redneck Rampage. Kingpin поддерживает многопользовательский режим для шестнадцати участников, который называется gang-bang deathmatch.



MIGHT & MAGIC VII

Разработчик New World Computing
Издатель 3DO
Выход весна 1999 г.
Жанр ролевая игра с партией персонажей

Теперь мало кому известно о происхождении и истории The Snow Elves of Vori, или «истинных эльфов», и только славные легенды напоминают о прошлом. Основная информация хранится у отдаленных родственников этого народа – Elves of AvLee. Хотя они и не были столь близки между собой, но из их рассказов можно почерпнуть много полезного. «Истинные эльфы» достигли того, чего хотели, их все устраивало, все было отлично. Больше не к чему стремиться и нечего больше желать. Их история – это долгий путь к победе и славе. Теперь они решили, что риск – удел тех, кому терять нечего, а эльфы уже отдали дань подвигам и завоевали право на счастье и безмятежный покой. Почти вечный, как в комфортабельной могиле. Шло время, и казалось, что так будет всегда.

Многие поколения эльфов, будучи едиными, жили в благословенных землях Erathia. Добрый и мудрый король Sil-Gandir правил своими подданными по справедливости, и все были счастливы. Наступил Золотой век. Но такова уж природа всех живых существ – стремиться к миру, покою и счастью, а добившись всего, они начинают скучать и требовать острых ощущений. Наступил момент, когда кое-кто из молодых отщепенцев решил, что счастье слишком уж полное, пора идти куда-то за горизонт, отыскивая проблемы на свои и чужие головы. Они принялись упрекать родителей, что те замшели и закостенели в своем благополучии, пора, дескать, вспомнить о прошлых подвигах, достать заржавевшее оружие и побряцать им, внушая ужас окружающим.

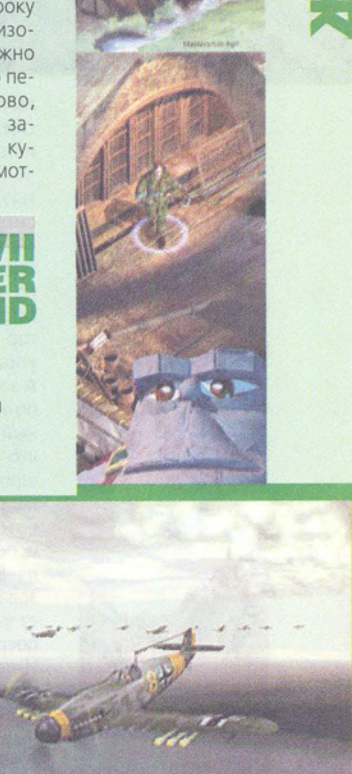
Старшее поколение было против. Одним словом, обе стороны принялись упрекать друг друга, все расстроились и были крайне недовольны окружающим. Молодежь втайне принялась строить корабль, чтобы на нем отплыть в неведомое, пересечь моря и океаны, в общем, совершить все те глупости, которые присущи молодости. Добрый король, узнав о смуте в сердцах молодых, рассердился. Он призвал смутьянов к себе и попытался по-хорошему объяснить, что они совсем не правы. Он долго распространялся о том, что от добра добра не ищут, и поведал молодежи, что не позволяет даже и мечтать о путешествиях. Доброта и мудрость Sil-Gandir'а были так велики, что он решил казнить предводителя нового движения, эльфа по имени Elvolas, если он не откажется от своих безумных планов. Повесив головенки, мечтатели отправились вон из дворца.

Когда Elvolas вернулся к товарищам на корабль, он сказал, что надо отплывать той же ночью, ибо промедление смерти подобно. Он предоставил выбор своим товарищам – оставаться там, где они родились, или плыть вперед, к неизвестным опасностям. Решение было принято единогласно. Так и случилось, что юные эльфы отправились искать свои мечты, завоевывать новые земли. А наутро, проснувшись, взрослые не увидели в своих домах молодежи. И лишь где-то там вдали маячил уходящий кораблик под названием «Mitetiiro» (что означает «отступник»).

Такова вкратце предыстория, но главное здесь другое. Авторы в очередной (седьмой) раз решили изготовить Might & Magic и правильно сделали. Так как игра пользуется неизменным успехом, они не стали очень уж переделывать то, что уже сделано и проверено на нескольких поколениях игроков. Даже игровой движок останется прежним, испробованным в шестой части. Фактически новым будет только сюжет, плюс некоторые незначительные изменения в статистиках персонажей, умениях, подборе классов. Что действительно раздражало без меры в прошлой игре, так это совсем уж идиотское поведение жителей в городах. На улицах идет бой, какие-то пришельцы зачищают местность от гоблинов, последователей Баа и пр. нечисти, а аборигены ходят мимо, или, что еще во сто крат хуже, встанут, глаза вытаращат и, то и дело погибая, портят игроку репутацию. Так вот в новом эпизоде такого безобразия не должно наблюдаться. Жители не только перестанут вести себя бестолково, но сами вступят в бой против захватчиков. Это с их-то тупыми кухонными ножичками! Ну, посмотрим, на что это будет похоже.

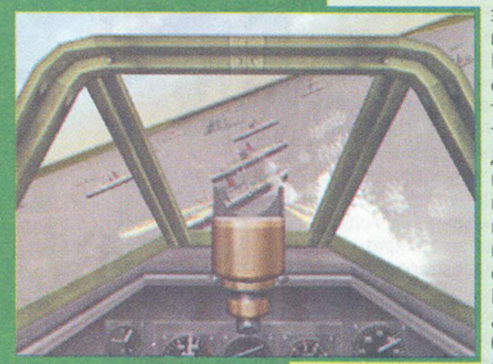
NATIONS WWII FIGHTER COMMAND

Разработчик Psygnosis
Издатель Psygnosis
Выход первый квартал 1999 г.
Жанр combat flight simulation



Ваш чуть ли не единственный шанс проложить дорогу к славе. Ибо высокая реалистичность, с которой выполнен новый продукт, дает возможность на время вжиться в образ и не думать, что это просто игра. Итак, в дорогу! Погрузитесь в мир воздушных сражений времен Второй мировой войны. О том, что здесь все понарошку, позволят забыть отличная графика, миссии, выполненные с дотошной аккуратностью и наполненные духом истории. И еще, пожалуй, достаточно высокая достоверность реализации модели полета.

Выбирайте три игровых режима – Historic Campaign, Instant Action или Multiplayer. Что, по мнению разработчиков, должно привлечь играющую общественность? Высокая степень реальности того, что вы видите на мониторе, будь то виртуальный кокпит, правдоподобные 3D-облака (а у кого они до сих пор получались на «отлично»?), свет и подсветка по ходу действия, а также разнообразные погодные

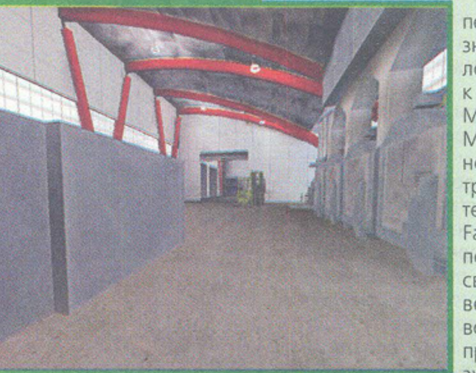


эффекты, почти как настоящие. Плюс ко всему – отлично разработанные и достаточно удобные для эксплуатации карты, основанные на данных, полученных при помощи съемок со спутника. Можно выбрать американские, британские или же немецкие силы на протяжении сорока пяти миссий, разработанных с величайшей исторической достоверностью.

Летать следует с осторожностью, ибо семнадцать скрупулезно смоделированных самолетов весьма натурально разлетаются при повреждениях, получая разрушения по двенадцати независимым друг от друга бортовым системам (мотор, система охлаждения, система управления, гидравлика и пр.). А за тем, чтобы все в игре было как по-настоящему, следил ответственный и проверенный человек – некто Craig Penrice, который в прошлом занимал пост командира эскадрильи в Королевских военно-воздушных силах и был ведущим испытателем новейшего истребителя Eurofighter. Режим многопользовательской игры предусматривает участие до шестнадцати игроков посредством локальной сети или Интернет в трех режимах, два из которых привычны любителям онлайновых симуляторов – одиночный вылет и работа в команде, а третий является не совсем обычным и называется «V1 football».

ONI

Разработчик **Bungie Software**
Издатель **Bungie Software**
Выход **весна 1999 г.**
Жанр **action/combat**

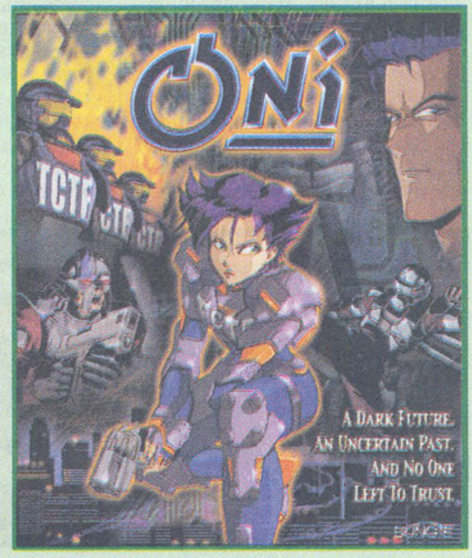


Создатели первого и самого знаменитого аналога DOOM для компьютеров Macintosh, Marathon, и одной из лучших трехмерных стратегий, Myth: The Fallen Lords, теперь обратили свои взоры совершенно в новом для них направлении, и результатом стала игра в становящемся в последнее время безумно популярном стиле «аниме». И кто только сегодня не делает деньги на достижениях японской культуры! Чтобы не ударить в грязь лицом, для работы над игрой были приглашены великие специалисты в области данного стиля, однако их имена и прошлые заслуги отчего-то умалчиваются. Главная героиня по имени Konoko изображена как нечто среднее между женщиной по имени Никита и героинями таких чисто японских сериалов, как Ghost in the Shell и Fists of Fury. Скажем по секрету – немногочисленные поклонники Петы Уилсон могут сразу успокоиться и отойти к другому окошку, так как основной упор будет сделан все-таки на японские мотивы. Konoko – детектив, она владеет тайным боевым искусством ниндзя, что делает ее, по словам разработчиков, армией в лице одного человека.

Помимо использования дистанционного оружия ваша героиня способна применять приемы рукопашного боя. Наконец-то нам с вами представится случай попробовать на собственном опыте, каково это – противостоять врагу, вооруженному пистолетом, только при помощи своих рук и ног. Разработчики уверяют, что это очень просто – достаточно сперва выбить у врага пистолет, затем зубы, а под конец и душу. Правда, не говорят, как следует поступать, если супостат догадается выстрелить. Зато контактный бой в сочетании с достаточным реализмом обещает множество кроваво-садистских подробностей. На сайте компании помещено красочное описание того, как Konoko с наслаждением и знанием дела сломала человеку шею. Все время она будет сражаться с безжалостным и жестоким синдикатом. Бой, естественно, пойдет не на жизнь, а на смерть. Обе стороны будут пытаться сперва поставить противника на колени, а потом и уничтожить.

В бою сохраняется баланс всех видов ударов, которые задумываются как равноценные. Агрессивность героини не ограничивается рукопашной борьбой. У нее весьма богатый арсенал оружия, которое явится прекрасным подспорьем для ослабевшей девушки, чтобы, например, пырнуть врага коротким острым ножичком. А если уж враг совсем одолеет, можно упасть на пол, откатиться, бросить позади себя что-нибудь особо искрометное и поскорее уходить, чтоб ударной волной не зашибло.

Будет доступна манипуляция предметами. Если уж совсем сил нет, запустите во врагов стул или что-то из подручных средств, а нет ничего – можно самой перекатиться и ошеломить врагов. Игра должна очень хорошо управляться. Функции защиты, вооружения, нападения легки и просты. В игре предложено несколько вариантов. В случае одиночной игры желательно поддерживать хорошие отношения с окружающим миром – если никто и не поможет, то хоть не пустит пулю в спину. Можно пойти с коллегами. Враги ведут себя как настоящие враги в хорошем боевике – они поджидают героиню в засаде, прячутся под разными предметами, а потом неожиданно выпрыгивают с явно не дружескими намерениями. Бойтесь движущихся объектов: например, проедет машина, а из-за нее вдруг выскочит туча супостатов и как примется донимать Konoko! Может нехорошо получиться. Отлично разработана система света и тьмы. Вы сможете целиться во врага, который находится во мраке помещения, ориентируясь на вспышки выстрелов. В неосвещенной комнате отлично смотрятся бегающие лучики фонарика и невесть откуда появившиеся в темноте физиономии врагов. Они, кстати, будут обладать крайне неприятной особенностью: обнаружив вас, отступят, сговорятся между собой и нападут, когда вы этого меньше всего ожидаете.



PROFESSIONAL SPORTS CAR RACING

Разработчик Virgin Interactive
Издатель Virgin Interactive
Выход март 1999 г.
Жанр гоночный симулятор

Кто из нас не мечтал повеселиться за рулем таких классных машин, как Porsche, BMW, новый Ford Esperante, Acura NSX и им подобных? Да еще если проносишься по таким известным трассам, как Sebring International Raceway, Laguna Seca, Las Vegas Motor Speedway и пр. Все треки тщательно отрендерены в 3D и в точности соответствуют своим реальным прототипам. Реальные законы физики также не забыты. По мнению создателей игры, поведение компьютерного противника не оставляет желать ничего лучшего, и это означает, скорее всего, что оно будет таким, к какому мы уже привыкли. В режиме многопользовательской игры возможно одновременное участие семнадцати игроков. Пройдя какой-либо участок особенно красиво или же, наоборот, вдребезги разбившись, вы сможете впоследствии вновь насладиться этими захватывающими моментами при помощи функции «replay». При создании игры широко использовалось Full Motion Video. Камера ведет наблюдение за гонками из самых разных точек, что делает игру еще более захватывающей и позволяет вовремя реагировать на злокозненные выходки соперников. Тем более, что к врагам прибавятся и неблагоприятные погодные условия. Езда по трассам во время гололеда, дождя, да еще и в ночное время доставит истинное наслаждение любителям острых ощущений. Автомобиль чутко реагирует на ваше управление – некоторые считают это достоинством игры, за то другим подобное нервное поведение со стороны машины на трассе оказывается не по душе. А весь спектакль будут комментировать голоса хорошо известных ведущих.

TZAR

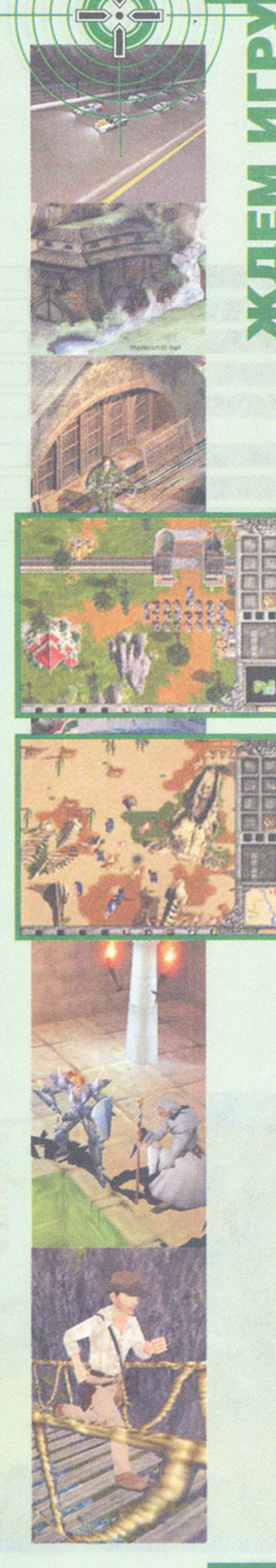
Разработчик Haemimont
Издатель Haemimont
Выход апрель 1999 г.
Жанр real-time strategy

Игры постепенно учатся делать во всех странах, поэтому не приходится удивляться, что в Болгарии создается игра под несколько претенциозным названием Tzar, обещающая стать одной из весьма достойных в своем жанре. Попробуйте с трех раз догадаться, как переводится данное название. Речь идет о стратегии в реальном времени с присутствием незначительного количества элементов RPG.

Около пятидесяти лет назад произошло цареубийство, некогда цветущая империя пала, попранная тяжелыми сапогами раздора и начавшегося хаоса. Сын убитого, наследник престола, через двадцать лет набравшись ума и сил, решает вернуть трон, воссоздать империю, короче, твердой рукой протащить ни о чем не подозревающих подданных к счастью. Сперва следует вернуть к жизни трех великих королей. Среди них и отец нашего принца. Это позволит уничтожить сам источник зла, вызвавший такие тяжелые перемены. Игра делится на двадцать пять миссий в кампании плюс дополнительные. Вы начинаете игру в качестве европейского героя, который вознамерился восстановить и объединить три самые главные цивилизации – европейскую, арабскую и азиатскую. Очень четкого и скрупулезного продумывания потребует начальный выбор, так как от того, что вы решите строить первоначально, будет зависеть дальнейший ход событий. Итак, перед вами Cathedral, Wizard's Guild, Trade & Craft's Guild, Warrior's Guild. Строительство любого из этих зданий занимает много времени и требует значительных ресурсов, поэтому долгое время вам придется ограничиваться только одной из основных построек, забыв про другие. Именно на них также нацелен первый удар врага, поэтому потребуется особая защита. Но потом все затраты окупятся дополнительными бонусами. Так, если воздвигнуть Wizard's Guild, вам будут доступны заклинания Fire Rain, Call for Spirit, Invisibility и многие другие. В зависимости от выбранного первоначального строения перед игроком развернутся разные карты и места событий.

Предполагается большое внимание уделить таким элементам, как дипломатия и торговля, это будет реальное изменение соотношения сил на арене действий. Ваша деятельность проводится сразу по нескольким направлениям. Добыча ресурсов и охрана их, что, соответственно, потребует развития военных сил, создание своей империи – расширение владений, возвращение награбленного и пр. В вашем распоряжении будут восемь видов ресурсов. Их можно разделить на две главные группы – primary (те, которые понадобятся вам в любом случае) и secondary (необходимы для создания одного из четырех основных строений, посему вам и потребуется из них только некоторые). Торговля подразделяется на instant и delayed. Первый вид затрагивает торговлю стратегически важными продуктами в многопользовательском режиме, вторая имеет в виду торговые караваны, корабли и пр.

Создание мощной военной машины – крайне важный элемент, о котором стоит поговорить немного подробнее. Юниты можно экипировать по вашему желанию. В ходе боевых действий некоторые подразделения обязательно отличатся, и постепенно у вас образуется определенная прослойка ветеранов. Их можно объединить в отдельную боевую единицу и бросать на самые трудные участки, причем перемещение их по карте очень просто и удобно. Если вы захотите, дайте им имена и объявите героями. Разработчики позаботились о создании самых широких возможностей и свободы действий: можно играть за принца, лишенного наследства, а можно и создать героя самостоятельно. Юниты хорошо взаимодействуют с картой, где они могут подбирать те или иные предметы – медикаменты, оружие и т. п. Ландшафт хорош и весьма реалистичен. Карты большие и своеобразные. Встроенный редактор позволяет «обустроить» игру по собственному вкусу – подобрать музыку, звуки и пр. Можно самостоятельно создать собственную карту и использовать любое число карт самого разного размера.



Алан Берновский

ПЕТЬКА И ВАСИЛИЙ ИВАНОВИЧ СПАСАЮТ ГАЛАКТИКУ

РАЗРАБОТЧИК	SBG
ИЗДАТЕЛЬ	«БУКА»
ВЫХОД	декабрь 1998г.
ЖАНР	юмористический квест
ТРЕБОВАНИЯ	P-133, 32 Мб
ГРАФИКА	★★★★★★★★☆☆
ЗВУК	★★★★★★★★★☆
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★★☆
ОБЩИЙ РЕЙТИНГ	8.9 Всем любителям юмористических квестов настоятельно рекомендуется.

Давным-давно через солнечную систему пролетал огромный космический корабль пришельцев. По неизвестным причинам он потерпел аварию недалеко от планеты Земля. Выжили только те, кто мирно спал в состоянии анабиоза. С тех самых пор у Земли появился искусственный спутник – Луна.

В 1917 году с крейсера «Аврора» был сделан выстрел по Зимнему дворцу. Пьяные матросы немного промахнулись и попали в Луну. Инопланетные формы жизни проснулись...

Голова профессора Фурманова:
Инструкция по спасению галактик.
Место действия: д. Гадюкино – пупь Земли.

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

Возвращается Василий Иванович из отпуска:

– Ну как, Петька, все нормально?

– Нормально, Василий Иванович, да только вот ваша лошадь сдохла!

– Как же она сдохла?!

– Конюшня сгорела – вот и сдохла.

– От чего сгорела-то?

– Да Фурманов проходил, окурок бросил, она и сгорела.

– Какой окурок? Он же не курит?!

– Тут закуришь, когда знамя полка сперли!

Знамя действительно пропало во время последней пьянки, и ваша задача – как можно быстрее найти его. Действие начинается в доме Петьки.

Хотя здесь и приводится полное прохождение, не поленитесь понажимать на все, что движется, – получите кучу удовольствия, некоторые шутки поистине великолепны.

Итак, приступим к игре. Откройте шкаф у правой стены, там на самом дне лежит надувной матрасик, возьмите его. Видите ключ на дне аквариума? Но сейчас не до него – нужно опохмелиться после вчерашнего. Прямо из аквариума... Подбирайте ключ с пола и кукушку со сломанных часов. Теперь идите в другую комнату, там с помощью Василия Ивановича (его фотография – меню в чемодане на крышке) снимите подкову, которая висит над дверью; пригодится, мало ли кого подковать придется. Ключом из аквариума откройте большой сундук и вытащите оттуда инструкцию по сборке пулеметов. В чемодане (inventory) соедините подкову с кукушкой на проволоке, должен получиться замечательный электромагнит. Осталось только электричество подключить. В доме всё – теперь шагом марш на улицу.

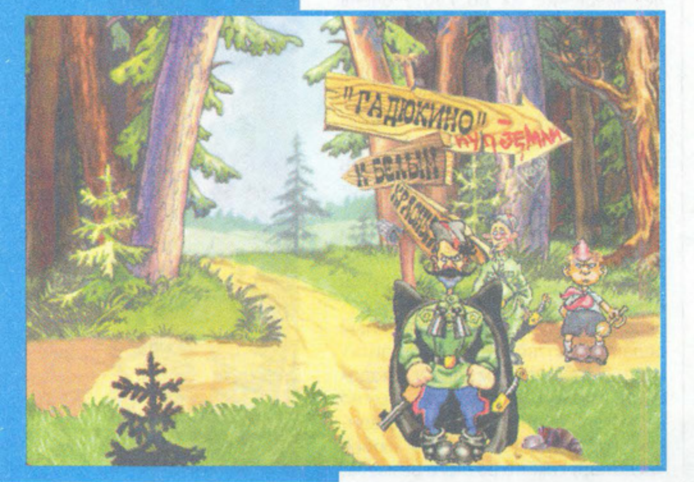
А не пойти ли нам к Анке? Пойти! Два раза направо – и вы у ее дома, заходите (путешествовать в игре можно двумя способами: по дорогам и по карте, что в чемодане). Хорошо у нее в доме! Забирайте со стола детали, меха, которые у печки, а потом поговорите с хозяйкой дома. Когда договоритесь о встрече в бане, загляните в чемодан и соберите из деталей... пулемет. Собирали, судя по всему, по памяти, поэтому что-то здесь не то. Теперь попробуйте по инструкции. Ага, отличная мясорубка! Не забудьте надуть матрасик, используя меха. Все дороги ведут к Фурманову. Вперед.

У его дома есть колодец, а похмелье еще не прошло – надо набрать воды. Покрутите ворот, ВИЧ'ем (Василием Ивановичем) хватайте ведро. Сперва командиру нужно напиться. Чтобы забрать с собой ведро, вытащите из полена топор и без труда перерубите веревку. Теперь в дом хозяина топора – политрука Фурманова.

Поговорите с Фурмановым. Ну и зануда! Забирайте весла и талон с плаката «А ты записался в Красную Армию?». На выход. Ничего не забыли? Нужно проверить. Вернитесь в дом – увидите, что Фурманов как-то подозрительно себя ведет. Ладно, сомнения прочь, идем отовариваться в местном магазине. Пока не ушли, порубите весла на щепки топором, они как дрова полезнее будут.

Алкашу, что подпирает хлев, сообщите о спирте, который привезли в военторг. После его исчезновения вашему взору предстанет огромный замок на двери, за ней жалобно мычит корова пасечника. Заходите в магазин. У продавщицы выпросите классиков марксизма-ленинизма и семена заморской пальмы. Когда Петька попросит попить что-нибудь, продавщица потребует талон с подписью Фурманова. Если так хочет – дайте ей талон, взамен получите баночку «Спрайта». Притворитесь грамотным и почитайте книжку. Вот это да! А шприц там откуда?

Семена можно посадить на грядку, что сразу за магазином, но росток чахлый какой-то (пальмы, говорят, парным молоком поливать надо). Будем искать.



ВАСИЛИЙ

На карте есть место, обозначенное знаком «перекресток», – нам туда. Поговорите с Павликом Морозовым; оказывается, его отряд нашел странную зеленую баночку у магазина и сейчас несет ее на исследование к Фурманову. Предложите ему свою помощь и после поменяйтесь баночками. Теперь вы – счастливый обладатель баночки спирта.

Самое время походить по болотам (на карте – знак «болото»). Если пешком, то это два раза влево от перекрестка. После долгой беседы с матросом-дезертиром вы узнаете, что ему в жизни ничего не надо, кроме одного – крепкого табачка. На грядке – зеленая поросль, это и есть табак. Но есть здесь еще один любитель затянуться. Это ворона, постоянно ворующая драгоценные листья. Ваша задача – спасти табак от вороны. Напугайте ее надувной куклой. Усталый матрос засыпает, и Петька спокойно срывает кустик с грядки. Идем на пасеку.

Перед вами местная знаменитость – дед Кузьмич, старый алкоголик и пчеловод. Поговорите с ним. Во-первых, пчелы помогают от ревматизма, во-вторых, Кузьмич видел инопланетян, в-третьих, он истосковался по крепкой махорочке. В чемодане вы увидите, что листья табака уже совсем высохли. Измельчите их в мясорубке; должна получиться отличная махорка. Дайте ее деду, он затянется и попросит (вот наглый!) попить чего-нибудь, спиртику, например. Не жадничайте, дайте ему синюю баночку. В качестве благодарности он «разрешит» взять пчел. Забрать их можно шприцем: засовываете его в улей, и готово. Когда возьмете, не забудьте проверить карманы ватника пасечника. Там вы найдете бумажку с шифром. Наш путь лежит на свалку.

Дерево, провода, патрон – с этим надо что-то делать. Идите в тупик к трансформатору. Там поднимите 3 рубильника и ВИЧ'ем соедините провода. Результат не заставил себя ждать: Василия Ивановича хорошо тряхнуло, а вся свалка взлетела на воздух. Возвращайтесь на помойку и попробуйте открыть сейф при помощи шифра. У Петьки ума не хватит, но дайте бумажку Василию Ивановичу, и он разберется, лишь позвольте ему сделать это. Сейф открыт, возьмите оттуда маленький ключик. Судя по всему, он от хлева, что у магазина. Видите патрон на рельсе? Чтобы взять его, нужно еще раз пустить ток по проводам, только сначала подсоедините подкову-магнит к двум обрывкам проволоки, они торчат из дерева прямо над сейфом. Учите физику, и тогда все получится!

Если идти от перекрестка направо, то через экран увидите пень с веточкой. Срубите веточку топором и продолжайте путь направо. Выйдите в чистое поле. Из одного стога виднеются чьи-то пятки. А что будет, если пощекотать их прутиком? Правильно – охапка сена.

После тяжелой работы можно и в клубе отдохнуть. Заходите, там как раз идет лекция. Вам придется наслушаться бредовых идей лектора, прежде чем два человека, сидящие рядом с вами, начнут от скуки играть в «русскую рулетку». Побеседуйте с ними и возьмите револьвер. Когда появиться возможность стрелять, попадите в лампочку у сцены. Лекция закончена, а револьвер достается вам в качестве подарка от благодарных слушателей. Зарядите его.

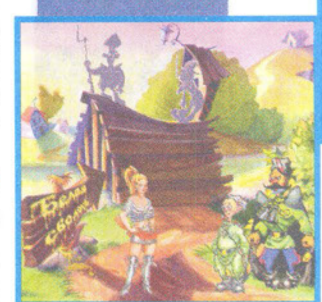
Пора применить ключ из сейфа. По карте идите к магазину и там примените ключ на замке, тогда войдете в хлев. Истощенная корова Кузьмича вот-вот концы от голода отдаст. Будьте милосердными, дайте ей сена. Хорошее питание – хороший удой, особенно если за дело берутся настоящие мужчины. ВИЧ, например. Забирайте останки коровы (шкуру) и идите в огород проверить грядку.

Следуя инструкции, полейте росток пальмы молоком. Ей нужно время, чтобы вырасти, прогуляйтесь пока куда-нибудь. Когда вернетесь, пальма уже дойдет до кондиции. Метким выстрелом из нагана сбейте два кокоса. Подберите их и идите к печке, которая стоит рядом с журавлем. В ней лежит кусочек порвавшейся куклы. Василий Иванович будет единственным, кто отважится засунуть руку в темную печь. Похоже на волосы, точнее, на парик.

По пути зайдем в баньку, она недалеко – по дороге слева. В двери есть маленькая такая замочная скважина. Загляните в нее. Отдыхают, расслабляются анархисты! Зададим им жару. Напустите через замочную скважину в баню пчел. Пара секунд – и помещение свободно. Растопите печку обломками весел, только откройте топку. Разжечь огонь может ВИЧ при помощи своего любимого револьвера. Пора приглашать Анку париться.

Долго уговаривать ее не придется, но есть одна загвоздка: с Василием Ивановичем мыться она наотрез отказывается. Поэтому, когда придете в баню, придется Петьке наврать, что газ не выключен. В конце концов вы заберете одежду Анки.

Кусочки мозаики собраны, идем к мосту, который соединяет берега белых и красных. Парик перекрашиваем при помощи краски у плаката и в кустах переодеваемся. Все, можно идти к белым.

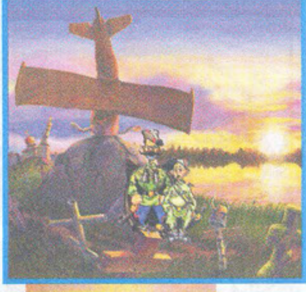


ЧАСТЬ ВТОРАЯ

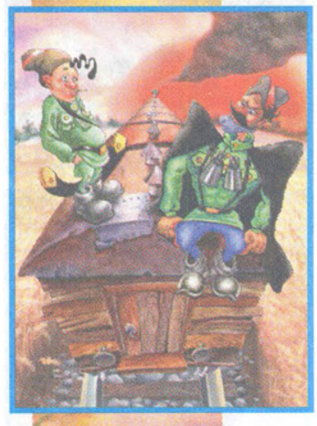
– Василий Иванович, Анка к белым ползет!

– Не стреляй, Петька! Это наше бактериологическое оружие!

Итак, благодаря маскировке Василий Иванович и Петька оказались в глубоком тылу врага, на заднем дворе публичного дома под названием «Три Персика». Чтобы пробраться внутрь незамеченными, воспользуйтесь водосточной трубой.



С этого момента вам предстоит играть Анкой. ВИЧ даст ей специальное задание: узнать, где беляки прячут красное знамя, и вытащить ВИЧ'а с Петькой из лагеря белых целыми и невредимыми. Как только Анка выйдет из своей комнаты, вернитесь туда и возьмите красную косметичку у трюмо. Откройте ее, внутри обнаружите косметический набор. Теперь нужно осмотреть место высадки – туалет. Это в стиле Василия Ивановича и Петьки – оставить после себя разгром. Подберите стиральный порошок у раковины. Идите вправо по коридору, пока не увидите дверь с табличкой «фото». Это фотолаборатория для интимных фотографий. Здесь Анка должна взять цилиндр с гвоздика, парик и бескозырку с вешалки, маску с фотоаппарата. Пока все. Выходите в главный зал.



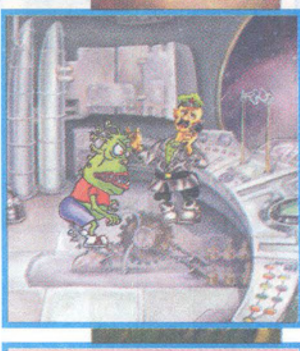
Тут можно побеседовать с фотомоделями, они, правда, ничего толкового не скажут. Возьмите гипсовое весло у статуи. Поговорите с фотографом (он в тельняшке) и подскажите идею фотографии с надувным бегемотом. Мадам в черном кресле окажется менее разговорчивой, поэтому просто возьмите перо со стола и идите к Мадлен (девушка у бара). У нее сейчас выдалась свободная минутка, она хочет выпить чего-нибудь горячительного. В баре ничего нет, кроме фирменного напитка, но этот коктейль стоит 50 р. Денег у вас нет, попробуем заработать. Хорошие клиенты обычно проводят время в ресторане, идем туда (это вниз по лестнице и направо).

ПЕТЬКА И

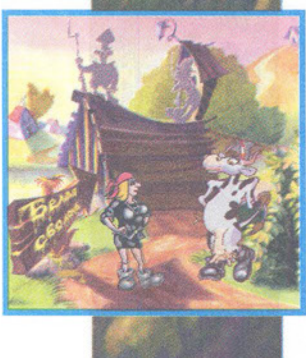
Какой мужчина этот поручик Качковский! Поговорите с ним немного. Спустя три часа... Поручик оказался в бедственном положении. Воспользуйтесь этим и обыщите карманы, ведь там просто обязан лежать незаполненный чек. Лежит. Из настенной аптечки возьмите пластырь и снотворное. После этого собственноручно заполните чек при помощи пера. Возвращайтесь в ресторан.

Со столика капитана Расторгуеффа возьмите несколько кусочков сахара, веслом подцепите треуголку, висящую на кактусе. Поговорите с барменом, он даст вам дротики для игры в дартс. Играть совсем не обязательно, все равно Анка попадает точно в десятку. Поговорите с батюшкой, грехи он вам не отпустит, но пригласит зайти в его келью. После содержательного разговора заберите с собой вентиль с бочкового крана. Наверное, мадам не будет против того, что Анка на время покинет бордель. Выходите на улицу и идите влево за фонтан, пока не увидите банк. Заходите.

Клерк очень неуважительно отнесся к вашей персоне, поэтому не стоит давать ему фальшивый чек. Видите муравьев, которые ползут по полу? Если вы бросите кусочек сахара в аппарат для проверки чеков, то муравьи поползут на сладкое, и машинка уже потеряет свою точность. Вручайте клерку чек и получайте свои честно заработанные 100 рублей. Деньги стоит потратить как можно скорее. Идите в оружейную лавку «Ганс и Сыновья». При входе сидит хиппи, который иногда приторговывает мощным оружием и наркотиками. Он даст вам бесплатный совет: некоторых людей можно запросто обдурить, заменив наркотик какой-нибудь порошковой дрянью. А еще он может поменять пулемет на настоящую человеческую голову для своей коллекции.



В оружейном магазине продаются только сачки для ловли рыбы, покупайте его за 30 рублей и идите к фонтану на центральной площади. В нем плавает отколовшаяся голова какого-то партийного деятеля, подцепите ее сачком. Довольно похожа на настоящую. Вот только наложить макияж, нацепить усы... это уже больше похоже на Василия Ивановича. Для полного сходства не хватает только папахи.



Оставшихся денег вполне хватит, чтобы заплатить за фирменный коктейль. Поэтому возвращайтесь в бордель-салон, идите на второй этаж к бармену и отдайте ему 50 рублей. В напиток добавьте снотворного и отдайте Мадлен. После такой дозы Мадлен уже будет не в состоянии что-либо делать, поэтому предупредите мадам (вдруг вам разрешат обслужить генерала, следовательно, выпытать у него военную тайну). Анку пошлют в номер люкс. А там...

Мавр Степан протирает стаканы, свечи горят — все готово к приходу генерала, вот только ванна не наполнена. Приделайте вентиль и включите воду. Поговорите со Степаном, он расскажет, что генерал уже ушел, т. к. не дождался Мадлен, но найти его можно в подвале (это маленькая дверца при входе). После этого он даст вам ключи.

Откройте дверь и поговорите с китайцем, он вас не пустит, потребует пропуск. Пропуска у Анки нет, поэтому возвращайтесь в люкс. «Ой, бегемотик! Какая прелесть, у меня в детстве был такой же!» — «Застрял, да? А дротиком не хочешь?» Ну вот, бегемотик готов, можно брать. Дырку заклеиваете пластырем, а потом спокойно надуваете. Отдайте животное фотографу, он даст Анке вспышку. Идите в студию и приделайте вспышку к фотоаппарату. Теперь можно пригласить Петьку и Василия Ивановича позировать. В результате вы получите фотографию Василия Ивановича в образе Николая Второго. Кстати, они очень похожи. Кто знает...

В комнате Анки предложите ВИЧ'у померить все головные уборы, но свою папаху он поменяет только на треуголку Наполеона. Берите папаху с трюмо и надевайте на гипсовую голову. Как живой получился, если не присматриваться. Зайдите еще раз в подвал к китайцу, он предложит Анке на выбор: найти пропуск или сбегать вместо него на почту и получить посылку с героином. Анка выберет почту.

Когда дойдете до нее, отдайте клерку квитанцию Вой-Дуя, по ней вы получите подозрительно легкий ящик. Несите его законному владельцу (по пути поменяйте у хиппи голову Чапая на пулемет). Вместо того чтобы спокойно пропустить Анку, старик раскричится на нее (ящик-то пустой), будет нехорошие слова говорить и требовать вернуть содержимое бандероли обратно. Ко всему прочему за моральный ущерб кучу денег попросит. Что делать? Китаец ни разу не видел настоящий героин. Можно воспользоваться этим и насыпать в ящик стирального порошка, если Дуй его попробует, то никаких дополнительных денег уже не понадобится. Заходите в подвал-курильню, предлагайте свой героин и... путь открыт. Достаточно и половины дозы, от нее даже у китайцев глаза широко открываются.

Путь свободен, можно пройти в курильню, там как раз нужный генерал отдыхает. Поболтайте с ним, используйте весь свой шарм, всю невинность и ласково так спросите: «А где находится штаб белых?» Он, конечно, с радостью расскажет вам и про знамя, и про штаб, который находится в стане большевиков, лишь докажите свою любовь к монархии и к Николаю Второму лично. Для этого предъявите фотографию Чапая Второго, что лежит у Анки в кармане. Дело сделано, сверхсекретное задание выполнено. Можно идти к Василию Ивановичу, доложить об успехе операции. Чапаев вооружается пулеметом и с боем вырывается из борделя, захватывает свою папаху и оказывается за городом. Верный Петька всегда рядом.

Сперва немного побалуйтесь пулеметом — расстреляйте бутылки и заберите зеленое бутылочное горлышко. Теперь идите в дом на горе. В сарае навалена куча вещей, половина из них не пригодна к употреблению. Петьке понадобятся только штопор на ящике и ведро под роялем. Штопором вытащите пробку из бочки и наберите в ведро керосина. Рядом с домом стоит старый самолет, который вроде еще пригоден к полетам; идите к нему.

Самолет, конечно, не ахти, но если заправить его, то он долетит до родных красных берегов. Открутите крышку бензобака и вставьте туда горлышко от бутылки вместо воронки. Заливайте керосин. Техника, как всегда, подкачала; слава Богу, хоть головы у Чапая и Петьки крепкие — выдержали падение. По карте идите на станцию, вдруг попадете на поезд в деревню Гадюкино? С поездом я, конечно, переборщил, но на перроне лежит забытый мешок сахара, а в кассе есть бабушка, которая расскажет вам все, только постучите в окошко.

Если посмотреть на карту, то можно заметить посреди поля какой-то значок, он рядом с кругами. Это подземный переход через реку, идите туда. У перехода сидит друг кришнаит и усердно медитирует, а в руках у него весло, как раз такое, какое нужно. Заговорите

ВАСИЛИЙ

с ним (не обойдется, конечно, без приглашений в храм на лекции), но кришнаит все-таки скажет, что ему нужны четки, чтобы полностью уйти в астрал. Одно непонятно – почему он не продал вам книжки?! После приятной беседы обратите внимание на переход: сразу за Петькой в левом верхнем углу видны красные кирпичи, один вроде немного шатается. Попросите Василия Ивановича выбить его. Теперь в церковь, что на горе.

Довольно мрачно внутри: пентаграмма, кресты непонятные. Рядом с красной шторой есть дырка в стене, туда идеально входит кирпич из перехода. Так и есть! Кнопка. Что она открывает, вы увидите. Теперь на кладбище, в склеп и по туннелю до конца. Батюшки! Вернее, батюшка собственной персоной. Так вот где он под пытками исповедовал людей! Василий Иванович крепко пригвоздил его к доскам, поэтому ему больше не принести вреда человечеству. Вытащите из доски волшебный меч и возвращайтесь в церковь. В пентаграмму вписана козлиная голова, раскрытая пасть которой по форме совпадает с контуром меча, так засовывайте его туда. Одно неосторожное движение, и открылась могила, в которой лежит мертвец в красных четках, призрак вырвался на свободу, поп нашел покой в Аду. Когда выйдете из церкви, подберите меч, четки и сразу идите к переходу.

Открыв астрал для кришнаита при помощи четок, вы получите второе весло. Можно плыть, вот только куда? Идите на берег реки. К мосткам привязана лодка, до упора нагруженная мешками с сахаром; кажется, брось туда еще песчинку, и лодка затонет. Бросайте целый мешок. Сахар растает, лодка всплывет. Веревка легко перерубается мечом. Осталось приделать весла – и вперед, к штабу белых.

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ

Через расположение белых едет телега, на ней крестьянка.

Белые задерживают. Крестьянка объясняет, что едет в соседнее село.

Пропустили. Телега прибывает в расположение красных и подъезжает к штабу.

Навстречу выходит Фурманов. Крестьянка снимает косынку.

– Петька! – восхищенно кричит Фурманов. – Ай да замаскировался!

– Я-то что, – скромно говорит Петька, – распрягите Василия Ивановича!

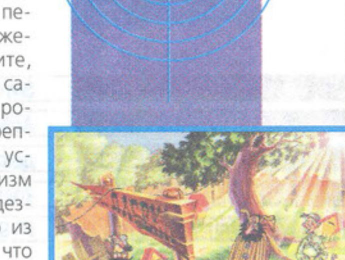
Так, через реку перебрались удачно, бегом к загадочному дому. Войдя в дом, узнаете ужасную тайну: Фурманов – замаскированный инопланетянин! Когда два пришельца покинут дом, Василий Иванович с Петькой зайдут внутрь. Пусть ВИЧ запомнит карту на столе, а потом подвинет лампу на камине. Дерните ручку, и в камине откроется потайной вход. Заходите туда.

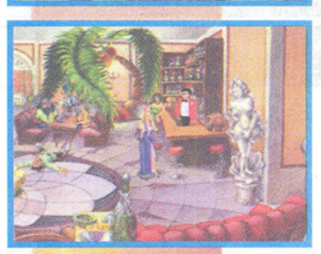
Куда еще мог вести этот ход, как не в дом Фурманова. А вот и хозяин на пороге. К сожалению, погоня не увенчалась успехом, и Петька спускается в каменный колодец. Идите по туннелю, пока не окажетесь в космическом корабле. Недолгий полет на Луну – и ВИЧ оказывается в логове акул галактического империализма. У трапа – толпа разъяренных инопланетян, времени мало. Что делать?

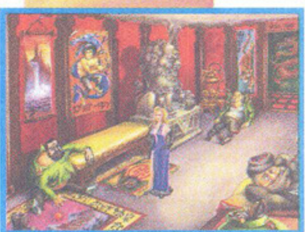
Заходите в рубку управления и понажимайте все кнопки на пульте. Откуда-то сверху опустится полка с молоточком. Берите его и разбивайте «стеклышко», которое находится у двери. Сработает аварийная сигнализация, будет надут специальный трап. По нему вы сможете спокойно выйти из корабля.

Итак, вы в центральном зале главного космического корабля. Прятаться совсем не обязательно, все равно здесь ходит куча клонов и вас не узнают. Идите по левой дорожке, на развилке еще раз налево и посмотрите в окно. Там происходит процесс превращения инопланетян в людей. Но нам дальше, по прямой, второй вход – музей. Забирайте банку с головой настоящего Фурманова, и на выход. Первый поворот направо – бар. Ба! Знакомые всё лица. И сюда пробрались друзья-анархисты. Переговорите с барменом. Ваша задача заключается в том, чтобы отправить его спросить насчет жучиного сока. Тогда Петька сможет «одолжить» грязную тряпку для протирания бокалов и пульт дистанционного управления. Переключите канал телевизора – прилетит глаз-охранник. Наши девушки нравятся?! За это и молотком можно схлопотать. Ударьте его по темечку и вытащите батарейку. В баре больше делать нечего, теперь шагайте все время вправо, пока не попадете в лабораторию.

Все заняты работой и, конечно, не заметят пропажи маленькой пробирки с зеленым веществом. Аккуратно берите ее и... Не буду пересказывать весь разговор с лже-Фурмановым. Когда закончите, дайте Василию Ивановичу ту самую злосчастную пробирку. Вот роли и поменялись. Фурманов крепко связан, но, оказывается, он успел привести в действие механизм самоуничтожения. Чтобы его дезактивировать, нажмите любую из красных кнопок на стене. Все, что останется после бедного Фурманова, – это пластиковая карточка персонального доступа в секретные комнаты. При помощи подъемника вы попадаете в центральный зал. Нужно еще раз зайти в лабораторию. Это по правой дорожке.

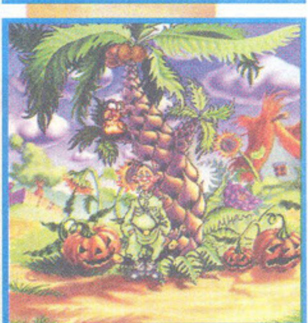






Прикола ради нажмите красную кнопку на ванне. После этого возьмите пустую бутылку. А сейчас приступим к работе со сканирующей машиной, она в центре комнаты. Потяните за рычаг, и «дверца откроется». На подставку пристройте голову Фурманова – процесс пошел. Голова расскажет предысторию и историю, потом сообщит, что все можно исправить при помощи машины времени. Идите в центральный зал и используйте карточку Фурманова на пульте управления подъемником. Так вы попадете к машине времени, но вот незадача – она сломана, точнее, не хватает батарейки (как раз той, которая лежит у вас в кармане). Отдайте технику батарейку и тряпку, после чего он попросит вас прогуляться, пока главный компьютерщик не отладит ее.

Можно сразу подняться наверх, но компьютерщик разговаривать с вами не станет, а потребует чего-нибудь выпить. Подберите пустую бутылку за машиной времени и в баре обменяйте стеклотару на полную бутылку Пеп Си++. Отдайте ее программисту. Для настройки машины времени требуется точная дата и место прибытия. Их знает только один человек – Фурманов. Спросите у его головы про дату. 1 октября 1917 года. Как раз в этот день через деревню Гадюкино шел состав, нагруженный снарядами для «Авроры». Что ж, бегом к машине времени.



Говорите программисту дату – попадете на легендарный состав. Там Василием Ивановичем снимите таблички и поменяйте их местами. Теперь «Аврора» выстрелит по Зимнему холостым, и инопланетяне никогда не проснутся.

Неужели!? Он самый – КОНЕЦ. ■

ASTEROIDS

Дмитрий Бурковский

РАЗРАБОТЧИК	Syrox Developments
ИЗДАТЕЛЬ	Activision
ВЫХОД	декабрь 1998 г.
ЖАНР	космическая аркада
ТРЕБОВАНИЯ	P–90, 16 Мб, реком. 3Dfx
ГРАФИКА	★★★★★★★★☆☆
ЗВУК	★★★★★★☆☆☆☆
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★★☆
ОБЩИЙ РЕЙТИНГ	7.6 Классика жанра все-таки возвращается в новом обличии

«...IT'S JUST A LITTLE BIT A HISTORY REPEATING»

Похоже, что многоуважаемой Activision все-таки удастся выполнить свое давнее обещание переиздать в новом виде все крупнейшие игровые шедевры прошлых лет. Первым появился измененный Pitfall, затем вышло «продолжение» BattleZone, и вот теперь нас ждет «римейк» классической аркады с двадцатилетним (!) стажем Asteroids.

А началась эта история в далеком 1979 году, когда на игровых автоматах системы Atari появилась чуть ли не самая первая графическая игра с незатейливым названием и сюжетом. Идея была проста – ваш маленький кораблик, вооруженный одной слабой пушкой, летает в космосе и расстреливает астероиды. Причем с первого попадания нельзя было уничтожить ни один метеорит – они просто дробились на мелкие части. Через несколько минут экран просто кишел осколками, и вашей задачей было превратить оставшиеся куски в пыль. Вдобавок к основным средствам истребитель был оборудован силовым полем, способным в течение нескольких секунд выдерживать удары по корпусу, и возможностью мгновенно и с непредсказуемыми последствиями телепортироваться в случайную точку пространства. Вот, в принципе, и всё, оставалось только выдержать безумное количество уровней.

Что же нас ждет в Asteroids образца конца 90-х? На удивление, Activision не стала переделывать классическую концепцию (в отличие от того, что сделали из BattleZone), просто подняла графику на соответствующий уровень и добавила ряд функций, без которых немыслима ни одна игра в наши дни. Визуальное буйство красок определяет желательность присутствия 3D-ускорителя в вашей системе, а стильные заставки и некое подобие сюжета позволяют долго поддерживать интерес к игре. Сценарная проработка довольно проста, но все же заслуживает внимания, тем более что от эпизода к эпизоду ваша роль в этой войне постепенно меняется. Основной смысл ее заключается в том, что после исчерпания всех ресурсов на Земле и окрестных планетах самым выгодным делом стала разработка пояса астероидов. Разумеется, это чрезвычайно опасное занятие, и во избежании риска случайной гибели ценнейшего груза корпорации нанимают в свои ряды профессиональных летчиков-истребителей, в чью задачу входит уничтожение мелкого межзвездного мусора и защита транспортных кораблей от пиратов и возможной угрозы извне. Разумеется, подобная угроза не заставила себя долго ждать, и в дело вмешиваются злобные инопланетяне, которые, в соответствии с развитием сюжета, начинают угрожать не только дальним колониям, но и самой Земле. Конечно же, вам «повезло» стать одним из лучших бойцов и получить приглашение на службу в Astro-Mining Corporation – теперь вас вряд ли оставят надолго в покое.

Что нового, помимо качественной графики и роликов, ждет нас спустя двадцать лет? Теперь космос заполнен не только астероидами, но и огромным числом всяческих опасных и не очень объектов. Появились разнообразные виды врагов, а вам на выбор дается три типа кораблей. Помимо стандартного оружия всегда есть возможность подцепить какой-нибудь бонус вроде Smart Bombs или Gun Satellites, что сильно облегчает жизнь. Есть некое подобие multiplayer, правда, соревновательный толк его заключается в необходимости набрать больше очков, чем ваш напарник. Добавлена хорошая музыка, которую немного портит внутриигровая озвучка. Всё совсем неплохо и соответствует современному пониманию хорошей аркады.

Что же касается самого процесса, то стоит отметить главную заслугу Activision, а именно – потрясающее сохранение общего стиля первоначальной игры. И несмотря на качественно новую графику и изменение общей концепции, смысл игры остался прежним, и те, кто встречался с оригинальной Asteroids или с ее продолжениями, сразу же почувствуют себя как дома. Для тех же, кто пропустил то веселое время, поясним – все действие происходит на одном экране; полетев вверх, вылетаешь снизу. Те же «законы физики» относятся и к вашим выстрелам, и к врагам, и к астероидам. Все это напоминает бои из Star Control, если вам так будет легче. После зачистки очередного уровня возникают врата перехода, и все начинается вновь. И так – пять зон по 15 участков в каждой. После прохождения очередного эпизода следует обязательный брифинг, и вам наконец-то дают возможность сохраниться. Сами же зоны различаются не только врагами, но и общим стилем графики и музыки, что тоже абсолютно не нарушает целостность игры.

Собственно, Asteroids – это хороший вариант успокоиться и снять стресс, что-то вроде тетриса, семечек и пинбола. Игра абсолютно не напрягает, наоборот, со временем вновь возникает желание полетать еще немножко в этом фантастическом мире. Отсутствие глубокого сюжета здесь оправдано – расстреливать астероиды можно снова и снова, вы никогда не знаете, где появится очередной враг. Динамизм и постоянное действие – вот за что мы любили оригинальную версию, за это же получает свои баллы и ее

переработка. Глупо оценивать «римейк» того, что в такой оценке не нуждается. Разумеется, итоговый рейтинг – это наше отношение не только к этой игре, но и сравнение ее со всем жанром, в котором лидируют такие замечательные вещи, как Oddworld и Heart of Darkness. Так что считайте, что оценка выставлена именно современной Asteroids, а нее ее прародителю.

Еще немного для настоящих фанатов – внутри игры скрыта оригинальная версия образца 1979 года, с неизменённой графикой и управлением! Не стоит огорчаться, если Asteroids вас разочарует – Activision готовит нам новый подарок, уже подписано соглашение о создании обновленной версии еще одной классики всех времен и народов, аркады Space Invaders от Taito Corporation!

СОВЕТЫ

Помните, число жизней ограничено, не жертвуйте ими понапрасну.

Всегда старайтесь подбирать бонусы. Если у вас уже в запасе есть что-то не особо ценное (вроде мин), а навстречу летит Gun Satellite, прежде чем его подобрать, избавьтесь от груза – все равно бомбы после взятия нового приза пропадут, а так, может, кто-то и подорвется. То же самое относится к случаю, если у вас есть какое-нибудь дополнительное оружие, а навстречу летит бонус с такой же системой.

Постоянное движение очень важно, но не стоит с этим усердствовать – иногда бывает лучше остановиться и спокойно расстрелять всех врагов.

Помните, что после телепортации ваш корабль имеет нулевую скорость вне зависимости от того, какая она была до этого.

Для того чтобы после мгновенного перемещения не потерять свой корабль, никогда во время таких действий не прекращайте стрелять.

Вообще, приходится стрелять почти постоянно. Исключение составляет случай, когда вы не хотите засорять космос бесчисленными осколками и тем самым увеличивать шансы столкновения, а по очереди разбираетесь с отдельными астероидами точными одиночными выстрелами.

Противники вроде инопланетян появляются через определенные промежутки времени, так что, чем быстрее вы завершите очередной уровень, тем меньше будет у вас проблем.

Основные хлопоты доставляют регенерирующие создания вроде кристаллов и кораблей Древних. Уничтожайте их либо сразу же, либо в самом конце, в зависимости от вашего стиля игры.

Ворота для перехода, дающие возможность сыграть в Asteroids образца 1979 года, выглядят как многоугольник, светящийся зеленым по периметру.

Теперь немного о самих зонах.

SIGMA DELTA

Разумеется, первый эпизод не может быть сложным – ваша задача состоит в простом уничтожении всех астероидов, после этого можно переходить на следующий уровень. Самыми опасными здесь будут для вас маленькие летающие тарелки – от их выстрелов лучше всего телепортироваться. Попытайтесь также как можно быстрее разобраться с мелкими синими кристаллами, пока они не вернут себе прежний размер.

BLACK HOLE

Появившаяся «черная дыра» притягивает к себе много всякого мусора, в том числе и опасного для транспортных кораблей. Очистите окружающее пространство от астероидов и обломков старых кораблей, и задачу можно считать решенной. Опасайтесь стальных метеоритов, их нельзя уничтожить, можно лишь немного изменить направление движения. Долго стоять на одном месте также не рекомендуется, иначе вас затянет в центр дыры. Если же иного выхода нет, а телепортироваться вы не хотите из-за слишком большого количества объектов в пространстве, просто на максимальной скорости пролетайте через «черную дыру» – вы погибнете, если задержитесь там на чуть больший срок.

SUN

Корпорация Poseidon наняла вас для зачистки этой территории от нежелательной активности. Так как здесь происходят очень странные явления, это место привлекло и инопланетян. Основную опасность представляют корабли и кристаллы Древних – они могут отражать направленную в них энергию, поэтому никогда не стреляйте по ним с близкого расстояния. Так же старайтесь не попадать в протуберанцы – касание их смертельно для вашего корабля.

WORM ZONE

Вооруженные Силы Земли посылают вас на обыкновенное задание по очистке трассы от мусора, а вы натыкаетесь на родной дом Чужих. Похоже, что это ловушка, и вас подставили намеренно. А единственный способ вернуться домой – полностью уничтожить колонию инопланетян. Избегайте приближения к астероидам с зародышами Чужих – после уничтожения «колыбели» такой «ребенок» набрасывается на вас, и лучше иметь побольше пространства для маневра. А от Королевы вообще рекомендую держаться подальше – уничтожить ее невозможно, проще спрятаться внизу экрана.

SAVE THE EARTH

Похоже, что ситуация вышла из-под контроля. Неизвестно, кому это нужно, но кто-то блокирует ваши радиопереговоры с базой, вы не можете предупредить правительство Земли об опасности. Видно, другого выхода нет, и миссия по спасению Земли от вторжения инопланетян ложится на ваши плечи. Оказывается, что после уничтожения их родного мира Чужие послали вам последний привет: направленную астероидную атаку нашей планеты. А так как «Армагеддон» они не смотрели, то и победить им явно не удастся – главное, оставайтесь в поле притяжения Земли и не улетайте слишком далеко, так будет легче контролировать приближающиеся метеориты. Лучший способ обороны – зависнуть в самом низу экрана и, не двигаясь с места, методично истреблять приближающиеся астероиды, изредка уворачиваясь от кристаллов, которыми стреляют инопланетяне. И еще: очень рекомендую по возможности сохранить до начала 15 уровня Missile Armageddon, это поможет вам успеть занять подходящую позицию. Главное, помните, что планета не может выдержать больше 15–20 попаданий.

THE FINAL

Вот и настал час расплаты – к Земле приближается флагманский крейсер инопланетян. Уничтожить его не так сложно, но сначала придется разобраться с оставшимися астероидами. Когда появится корабль, отстрелите ему турели, дождитесь третьей трансформации и уничтожьте центральный кристалл. Все, вы вновь спасли Землю.

Nick Silin

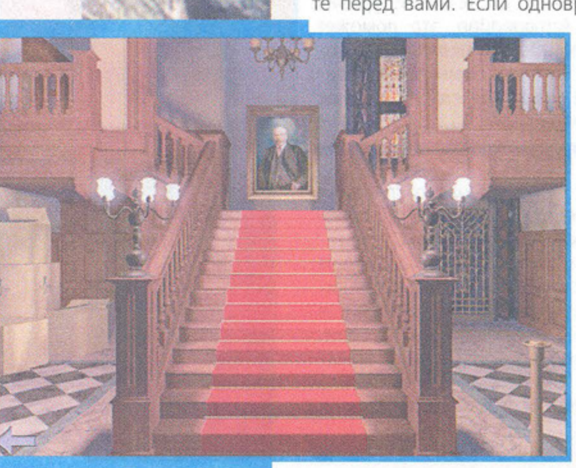
THE BLACKSTONE CHRONICLES: AN ADVENTURE IN TERROR

РАЗРАБОТЧИК	Legend Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ	Mindscape Inc.
ВЫХОД	ноябрь 1998 г.
ЖАНР	квест
ТРЕБОВАНИЯ	P-90, 16 Мб, SVGA
ГРАФИКА	★★★★★★★☆☆☆
ЗВУК	★★★★★★★★★☆
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★★☆
ОБЩИЙ РЕЙТИНГ	8.6 «Кошмар на Улице Вязов» по сравнению с этим – просто комедия.

Прошло пять лет с тех пор, как в маленьком городке Блэкстоун появился человек тьмы. Он раздавал людям подарки, которые несли смерть и безумие. Каждый месяц происходило что-то ужасное. Люди так и не узнали, кто был человеком тьмы, но подсознательно чувствовали, что все зло исходит от бывшего приюта для душевнобольных. Группа богатых людей решила восстановить заброшенный приют и устроить в нем музей психиатрии. Оливер Меткаф, сын основателя клиники, вынужден вновь вернуться в приют и стать человеком тьмы. Призрак его отца очень недоволен тем, что у него собираются отнять любимую клинику. Он пытается заставить сына мстить семьям врагов, но Оливер отказывается, и тогда злобный призрак доктора Меткафа похищает его сына, т. е. своего внука Джоша, чтобы сделать его своим орудием мести. Впрочем, у Оливера есть шанс спасти сына, если он успеет найти его до рассвета. Добро пожаловать, Оливер, в царство больных маньяков и садистов, достойных продолжателей дела маркиза де Сада!

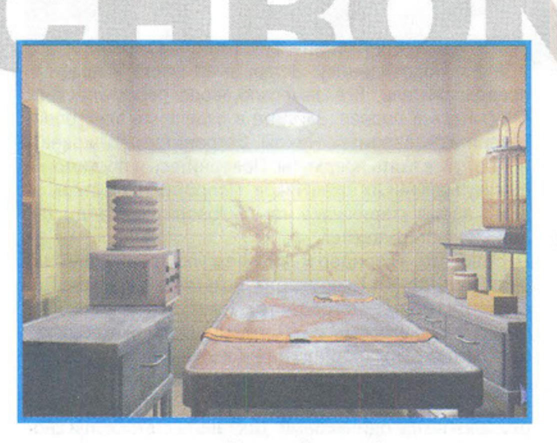
УПРАВЛЕНИЕ

Все управление происходит при помощи мыши. Когда курсор превращается в стрелку, нужно щелкнуть **левой кнопкой** мыши. Перемещение в выбранном направлении будет плавным, и вы успеете рассмотреть, куда идете. Если щелкнуть **правой кнопкой** мыши, все видеозаставки будут пропускаться. Пока вы как следует не ознакомитесь со всеми помещениями в приюте, настоятельно советую передвигаться медленно. Если курсор начинает светиться, то с выбранным предметом можно говорить, изучать его, брать, разговаривать и т. п. С течением времени у некоторых предметов набор команд меняется из-за совершенных вами действий. Если увести курсор за верхний край экрана, появится панель основного меню. Обратите внимание на функцию «опции». Она позволяет отрегулировать громкость разговора, звуков и музыки. Опустив курсор вниз, вы увидите инвентарь. Щелкните по выбранной вещи, и она начнет светиться. Теперь наведите ее на другой предмет в инвентаре или в комнате перед вами. Если одновременно начнет светиться другой предмет, значит, эту вещь можно применить, выбрав одну из появившихся команд. Для успешного продвижения по игре необходимо осматривать все вещи, встречающиеся на вашем пути, и по возможности забирать их. Также необходимо разговаривать со всеми привидениями, поскольку они в своих рассказах описывают разные места в приюте, после чего вы получаете туда доступ. В игре есть несколько ситуаций, в которых вам предлагается решить некоторые загадки за определенное время. Чтобы легче было играть, почаще записывайтесь, чтобы иметь возможность вернуться к интересному месту. Текущее положение в игре записывается автоматически, при следующем запуске игра начинается с того места, где вы вышли из нее.



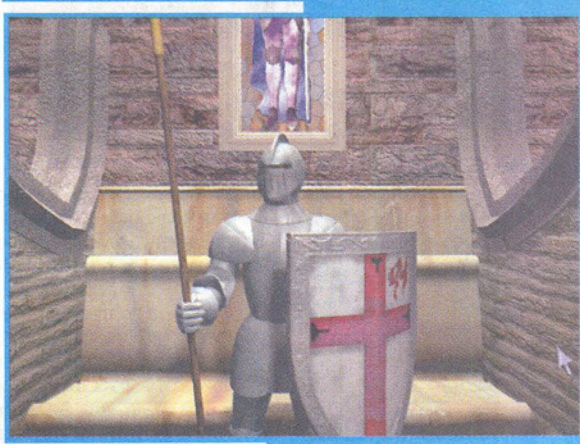
ПРОХОЖДЕНИЕ

Сначала вроде бы и не страшно. Все вокруг чистенькое и новенькое. Вы, Оливер Меткаф, находитесь в главном холле приюта Блэкстоун. Где-то плачет ваш сын Джош. Вы видите, как старый доктор обманом уводит Джоша в неизвестность. Повернитесь налево. Посмотрите на информационный стенд, дотроньтесь до экрана и изучите все разделы, рассказывающие об истории клиники Блэкстоун. В дальнейшем обязательно читайте всю информацию, находящуюся в подобных устройствах. Нажмите на кнопки, чтобы узнать историю фотографий, расположенных слева от экрана. Загляните в коробку, расположенную за стендом. Повернитесь направо и сделайте шаг вперед. Перед вами на стене висит портрет Малкольма Меткафа, вашего отца. Поговорите с ним, выбрав соответствующую команду. Да, придется вам искать потайную комнату. Поверните налево и посмотрите на вход в часовню, а также на охотничий трофей. Поверните налево и посмотрите в коробки. Запомните, чьи барельефы висят над входом в приют. Повернитесь направо и посмотрите на чучела оленя и носорога. Войдите в комнату отдыха. Посмотрите на столы и скамейки, повернитесь направо. Рассмотрите картины. Развернитесь кругом и дотроньтесь до экрана. Из-под стекла заберите нож и шило. Пройдите через комнату к двери в правом углу. Повернитесь направо и изучите все предметы, лежащие на столе. Повернитесь вокруг и подойдите к ящичку на стене. Попробуйте его открыть. Ящик заперт. На правой грани ящика расположены две светло-коричневые петли. Воспользуйтесь шилом, чтобы снять петли. Заберите ножовку. Жаль, что в ней нет полотна. Поверните направо и войдите в дверь. Перед вами находится



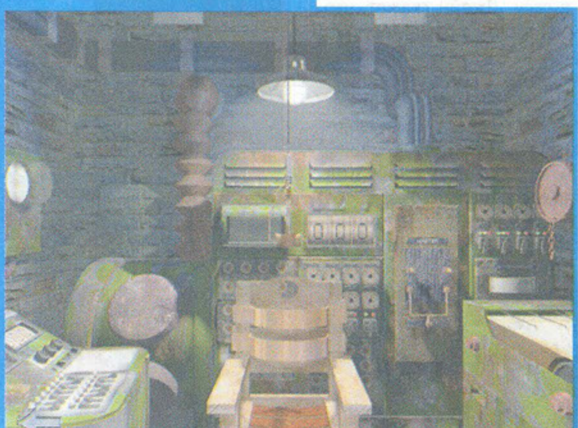
морозильная камера. Потрогайте ее. Она теплая, значит, не работает. Обратите внимание на стекло, по нему текут струйки воды. Откройте расположенный справа от двери в морозильник щиток. Заберите черный перегоревший предохранитель. Поверните направо и подойдите к раковине. Откройте белый шкафчик над ней, ножом подцепив щеколду, заберите гаечный ключ. Справа висит ремень. Поточите об него нож. Попробуйте открыть кран. Повернитесь налево и посмотрите на потолок. На одном из крюков висят шампуры красного цвета. Возьмите их. Развернитесь. Между больших кастрюль найдите и заберите щипцы. Идите к выходу. Около двери прочитайте меню.

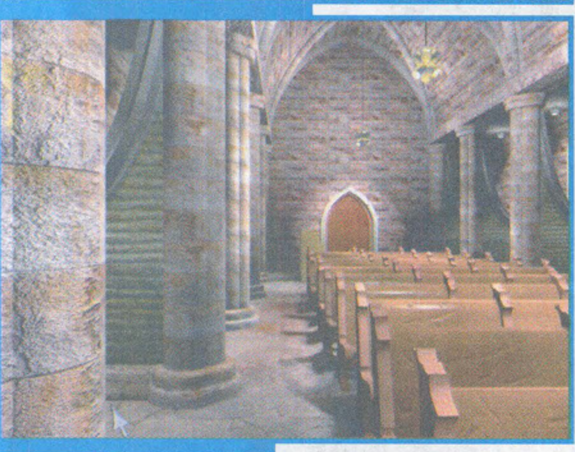
Вернитесь в центральный холл. Поднимитесь по ступенькам, у портрета поверните налево и войдите в кабинет. Повернитесь направо, дотроньтесь до экрана и прочитайте все статьи. Послушайте описания предметов. Возьмите из-под стекла связку ключей и рукоятку. Какая неприятность, вы – невольный убийца вашей матери! Поверните налево и подойдите к портрету Оливии. Посмотрите на него, затем поговорите с вашей матерью. Повернитесь направо и возьмите серебряный кофейник. Рассмотрите его внимательно. Двойное М. – Малкольм Меткаф. Поверните налево и откройте ящик письменного стола. Достаньте оттуда щелкунчика и рассмотрите его. Теперь, дотронувшись до него, вы можете поговорить с отцом. Иногда это может понадобиться. Попробуйте разрезать щелкунчика. Посмотрите на фото на столе, повернитесь налево и рассмотрите другое фото. Карточка была снята 4.24.55, когда вам исполнилось ровно три года. Малкольм сообщил важную информацию. День вашего рождения был очень важным днем в его жизни. Подойдите к компьютеру и прочитайте записку зеленого цвета, приклеенную внизу. Пароль для входа в компьютер – «scooter». Теперь, вводя на английском имена, можно все узнать о постояльцах приюта. Повернитесь налево и осмотрите корешки книг, стоящих на полках. Выйдите из кабинета, пройдите мимо портрета и войдите в лифт. Прочитайте записку на стене. Вставьте в блок управления рукоятку и спуститесь в подвал. Поверните налево и посмотрите на все двери, находящиеся в подвале. Все заперто, но теперь вы знаете, что за ними расположено. Вернитесь в лифт и поднимитесь на второй этаж. Выйдите из лифта. Справа – дверь в мужское отделение, попробуйте ее открыть. Развернитесь и пройдите вперед, через дверь. Найдите открытую палату и войдите в нее. К вам обратится женский голос. Ответьте. Девушку зовут Мерилин Вилсон. Посмотрите на мишек на кровати и на детскую кроватку в углу. Повернитесь налево и дотроньтесь до экрана. Оказывается, девушка больна. Она страдает мнимой беременностью. Посмотрите на книгу – сборник имен – и на пустой постамент. Оказывается, у Мерилин пропала любимая зажигалка в форме дракончика. Развернитесь и посмотрите на фотографию Мерилин, затем поговорите с ней, перебрав все возможные варианты ответов. Откройте стол и возьмите дневник. Прочитайте его. Обратите внимание – две страницы склеились. Спросите Мерилин о том, что на них написано. Снова исчерпайте все темы разговора. Мерилин сказала, как выглядит ключ от двери в отделение гидротерапии. Теперь у вас есть туда доступ. Вперед, в лифт и в гидротерапию. Кто-то с вами заговорил. Не ленитесь, ответьте. Дотроньтесь до экрана, послушайте описания. Повернитесь к полкам и посмотрите на коробки с солью. Возьмите резиновую простыню. Развернитесь и посмотрите на агрегат у левой стены. Щелкните по нему еще раз и поговорите с Джейн. Попробуйте открыть ванну справа. Посмотрите на сливную дырку в полу. Посмотрите на паровую машину впереди и попробуйте ее включить. Не работает, нет энергии, а жаль. Пар помог бы до конца прочесть дневник. Посмотрите на тумблеры справа, в углу. Джейн скажет, что там есть секретный код, но она его не знает. Мерилин частенько здесь бывала. Поднимитесь к ней и спросите, знает ли она что-нибудь? Оказывается, все очень просто. Вернитесь в гидротерапию. Подойдите к пяти белым кнопкам и нажмите вторую и третью кнопки сверху. Они засветятся. Положите дневник в паровую машину. Закройте дверцу и включите машину. Заберите дневник и прочитайте его. Теперь у вас есть вход в помещение топки. Однако прежде сходите к Мерилин. Она скажет, что в топке сожгли все ее вещи. Идите в помещение топки. Здесь всем заправляет старый ирландец О'Рурк. Поговорите с ним. Попробуйте открыть ящички. Повернитесь налево. Из коробки на полке возьмите предохранитель. Пройдите вперед и поверните налево. Посмотрите на замок на двери и откройте его. Осторожно – он под напряжением. Вот если бы с потолка не капало... Капает из неработающего морозильника. Обратите внимание на медальон на распределительном щитке. Поговорите с отцом о медальоне. Идите к выходу. Перед дверью повернитесь налево. Достаньте гаечный ключ и открутите с дверцы топки болты. Откройте печь. Вот она, зажигалка, только очень горячая. Возьмите ее щипцами. Теперь вам предстоит немного помучиться. Вас засунули в жаровой шкаф. Темно, ничего не видно. Достаньте зажигалку и посветите. Повернитесь налево и нагрейте огоньком термометр. Автоматика решила, что вы уже испарились, и открыла крышку. Да здравствует прохлада!



Идите в палату к Мерилин и положите зажигалку рядом с книгой. Поговорите с Мерилин. Выйдите в коридор, и используя щелкунчика, спросите папочку, что он обо всем случившемся думает, старый урод. Теперь вход в следующую секцию женского отделения открыт.

Ну что ж, пошли знакомиться дальше. Откройте дверь в следующую секцию и войдите в открытую палату. К вам сразу обратится хозяйка. Скажите, что спицы для вязания вы не принесли и что вы не прислуга. Повернитесь, дотроньтесь до экрана. Интересно же знать, чем болен ваш собеседник. Послушайте описание. Подруга ваша, Лавиния Виллои, оказывается, считает себя королевой Мэри. К тому же она потеряла платок. Дотроньтесь до фотографии и поговорите с ней. Посмотрите на камин. Пройдите вперед, в комнату. Посмотрите на ящичек на столе и положите туда шампуры. Лавиния очень обрадуется новым спицам. Повернитесь налево и потрогайте кровать. Попробуйте на нее лечь. Развернитесь и посмотрите на стол. Тут не хватает пера и чернил. Вернитесь к фотографии и снова поговорите с Лавинией. Попробуйте еще раз лечь в постель. Да, ни к чему это. Теперь вы можете войти в отделение электропирексии. Открылась следующая секция. Пойдем по пациентам.





Войдите в открытую дверь. Вас мягко попросили уйти. Не пугайтесь. Посмотрите на портрет Лорены о поговорите с ней. Что-то ваш старикан у нее отнял. Посмотрите налево. Среди чашек явно чего-то не хватает. Может быть, кофейника? Попробуйте его поставить к чашкам. Не берет... Повернитесь и дотроньтесь до экрана. Посмотрите на перчатки. Прочитайте книгу справа наверху. Книга для мисс Мартин. Подойдите к портрету и поговорите с Лореной про медальон. Повернитесь налево. Возьмите перо с красной шляпы. Посмотрите на увеличительное стекло и возьмите его. Прочитайте книгу справа на полке. Мерл Мартин? Тоже двойное М. Возьмите увеличительное стекло и рассмотрите кофейник. Птички в точках. Скажите об этом Лорене. Она согласится, что кофейник ее. Поставьте кофейник к чашкам и поговорите с Лореной. Теперь дверь в электрошоковую терапию открыта. Если найти платок, то можно получить информацию о потайной комнате. Лорена думает, что ее медальон находится в сейфе за портретом вашей матери. Медальона там точно нет, но что-то ведь должно быть. Подойдите к портрету, повернитесь направо и возьмите косметичку. Откройте ее и достаньте тюбик с тушью. Откройте его. Тушь еще не засохла, ее можно использовать для письма. Идите к Лавинии. Поставьте перо в подставку и вылейте тушь в чернильницу. Спуститесь на первый этаж и идите к морозильнику. Вставьте на место исправный предохранитель. Все замерзло, вода перестала течь. Спуститесь в подвал. Зайдите в отделение электропирексии и поговорите с Ником. Дотроньтесь до экрана и попробуйте взять предметы. Повернитесь и посмотрите на кучу маленьких шкафчиков. Попробуйте их открыть. В это время старикашка что-то говорит о Мэнди Ли. Ящики не открываются.

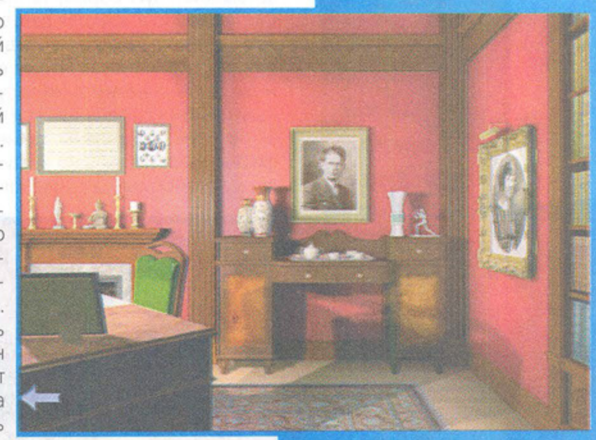
Выйдите в коридор и зайдите в электрошоковую терапию. Дотроньтесь до экрана. Возьмите стетоскоп. Посмотрите на стул. Поговорите с Джеком обо всем. Рассмотрите все агрегаты и механизмы. Поднимитесь в кабинет Малкольма, подойдите к компьютеру и введите имя Mandy Lee. Оказывается, она дочь Ника и живет в № 3C. Подойдите к портрету и простучите раму. Звук оказался везде одинаковый. Достаньте стетоскоп и снова постучите по раме. Перед вами цифровой замок. Главный день в жизни хозяина сейфа – ваш день рождения. Это 4.24.52. Введите эту комбинацию, щелкая кончиком курсора точно на нужные цифры. Заберите из сейфа яйцо и шкатулку. Щелкунчиком сломайте яйцо и прочитайте записку. Попробуйте открыть шкатулку. Нужен ключ. Спуститесь вниз, к Джеку. В одном из ящичков лежит ключ. № 3C – это координаты ящика. Ящики расположены секциями три на три. Начните слева сверху. Откройте ящик третий сверху, третий слева. Попали сразу. Откройте шкатулку. Внутри лежит платок. Возьмите его. Попутно вы отравились одним из четырех ядов. Нужно ввести противоядие. Поговорите с отцом. Он скажет вам симптомы всех болезней. Малкольм расскажет вам о том, что будет происходить с вами. Главное – все запомнить и по симптомам определить болезнь. Постарайтесь не перепутать порядок симптомов. Идите к Лавинии и верните ей платок, положив в пустой стенд. Лавиния скажет о подарке. Подойдите к кровати. На правой колонне нарисована корона. Нажмите на нее и возьмите полотно. Присоедините его к ножовке. Спуститесь в подвал и пройдите в помещение топки. Подойдите к двери, за которой видели медальон. Вода перестала капать. Перепилите ножовкой замок и войдите внутрь. Медальон находится под напряжением. Чтобы вас не убило, постелите под ноги резиновую простыню. Теперь возьмите медальон. Он привел вас прямиком на электрический стул. Достаньте косметичку и посмотрите в зеркало назад. Видели цифры? 851 – это 128, если смотреть не через зеркало. Повернитесь направо и наберите 128. Можете идти. Поднимитесь к Лорене и положите медальон рядом с перчатками. Поговорите с ней. Оказывается, дверь в потайную комнату – у Малкольма в кабинете. А что там он говорил о четырех величайших умах в медицине? Идите в кабинет отца и подойдите к компьютеру. Повернитесь налево. Авторов вы уже знаете. Все писали на медицинские темы. Четыре самых великих – это кто? Три барельефа над центральным входом, один портрет напротив. Попробуйте задвинуть книги Парацельса, Фрейда, Гиппократа и Меткафа. Войдите внутрь. Поговорите с отцом. Он забрал рукоятку лифта. Это сужает зону поиска. Попробуйте открыть дверь перед вами. Повернитесь направо и посмотрите на красную коробку. В ней лежат противоядия. По названным симптомам определите болезнь и введите соответствующее лекарство. Если ошибетесь, не страшно. С четырех раз попадете наверняка. Хотя все обычно болеют бубонной чумой. Развернитесь, возьмите журнал, лежащий рядом с книгами. Прочитайте его. Справа от красной запертой двери, за паутиной, находится винтовая лестница. Спуститесь по ней. Это хирургическое отделение. Посмот-

рите налево, на стеклянные банки с органами. Поговорите с мальчиком. Его зовут Эби. И все его органы здесь, в банках. У него была кукла. Кроме того, он хочет поиграть в горячо-холодно. Поиграйте, что вам стоит. Только не угадывайте сразу, пусть ребенок повеселится. Да, а в часовне полумрак. Теперь туда можно сходить. Подойдите к полкам с мальчиком и попробуйте открыть ящик справа, по центру. Оказывается, пацан ради шутки выбросил ключ, и теперь доктор открывает его каким-то инструментом. Подойдите к рентгеновскому аппарату и включите его. Что увидели? Достаньте из ящика слева человеческую косточку. Бегите с ней в главный холл и зайдите в часовню.

Повернитесь и дотроньтесь до экрана. Возьмите со стенда молоток и ледоруб. Осмотрите витражи и обстановку. Пройдите вперед. Посмотрите на орган. Поговорите с органистом Франком. Ну, что ж, теперь понятно, почему вы можете слышать, что говорят духи и привидения. Хотя иначе что вам здесь делать-то? Посмотрите направо, на рыцарские доспехи. Попробуйте что-нибудь взять или отпилить. Вернитесь назад, в хирургию. Поиграйте с мальчиком еще. Что-то белое – диплом на стене, справа от зеленой двери. А вот что начинается с тигра? Хорошо, что у вас контакт с ребенком. Ваш сын считает, что если тигр говорит «р-р-р-р-р-р», то и искать нужно предмет, начинающийся с «Р». Слева от хирургического стола стоит ящик с решеткой. Покажите на нее. Вернитесь к баночкам и поговорите с Эби еще раз. Он скажет, что доспехи полые внутри и что туда запихивали различные предметы. Достаньте ледоруб и откройте запертый ящик. Достаньте из него музыкальную шкатулку. Откройте ее и послушайте музыку. Сходите в часовню и отпилите у рыцаря шлем, не обращая внимания на просьбы Френка. Перережьте кожаные ленты ножом. Ага, вот и кукла Эби нашлась. Возьмите ее. Каждый раз, когда находится что-то нужное, происходит черт знает что! Вы стоите в клетке, а в вас кидают копья. Повернитесь налево: вдалеке висит ключ. Достаньте его копьем. Повернитесь направо и откройте замок на решетке справа внизу. Толкните дверь. Здесь вы еще не были. Посмотрите на саркофаг и попытайтесь его открыть. Поговорите с Малкольмом. Посмотрите на ниши в стене. Вот где большинство ваших знакомых теперь находится! Поднимитесь по ступенькам. Этот сумасбродный дедок опять пакостит. Запер на ключ дверь за вами. А ключ в яйцо положил, яйцо в утку, утку... короче, старая песня. Старик сказал, что ключ поможет найти его подсказка. Хорошо сказано, понять бы еще, о чем речь. Вернитесь в хирургическое отделение и отдайте мальчику куклу. Он хочет еще поиграть. Хорошо, но в последний раз. Открывается книга. Поговорите обо всем. Оказывается, доктор называл его 125, числом, полученным из имени мальчика (Abe – первая, вторая и пятая буквы английского алфавита). Посмотрите на цифровую панель на зеленой двери. Девять кнопок от одного до девяти. Наберите 125. Безрезультатно. Толкните дверь, и Эби скажет, что доктор, открывая ее, все время напевал песенку из музыкальной шкатулки. Что это за мелодия? Если сами не можете сообразить, сходите к органисту и спросите у него, он должен знать. Сходите в часовню и около органа откройте шкатулку. Ага! Это музыка Баха. Может быть, это код? Тогда, если перевести, то Bach – это 2138. Вернитесь к двери и попробуйте. Еще один проигрыш вы не переживете. Все в порядке, дерните за рычаг.

Попали вы! Комната пыток. Посмотрите налево. Возьмите фомочку. Не берется. Посмотрите на кожу на стене. Это бывший помощник вашего папочки, заботливо сохраненный и выделанный. Поговорите с ним обо всем. Добрый Пол, в обмен на жизнь вашего сына он готов забрать кусок вашего пальца. Ему нужно сказать, что находится в пальцеотрубающей шкатулке. Попробуйте засунуть туда палец. Не обманывается. Пройдите вперед, посмотрите налево. Рядом с булавой, слева, возьмите палку. Изучите все устройства в этой комнате. Обратите внимание на «железную леди». Милая штучка с шипами внутри. На корпусе – несколько кнопок с иероглифами. На голове «леди» висит веревка. Заберите ее. Теперь изучите и запомните принцип действия опускающегося закругленного ножа, расположенного у входа. Возьмите шкатулку и поднимитесь в хирургию. Положите шкатулку в рентгеновский аппарат и включите его. Вернитесь назад. Скажите Полу, что в шкатулке лежит крест. Ну ладно, Пол скажет, где ваш сын, но только принесите ему любимый стереоскоп из «железной леди». А открыть ее можно, используя записку из сейфа Малкольма: «Слово, которое ты ищешь, есть вещь сама по себе». Подойдите к Iron Maiden и посмотрите на иероглифы. Глаз, бегун, девушка. Перевод: eye (I), run (ron), girl = maiden. Итак, нажмите на кнопки с глазом, бегуном и девушкой. Ну, берите стереоскоп. Опять безрезультатно. Откройте «леди» еще раз и заблокируйте створки палкой. Теперь возьмите стереоскоп. Я же говорил, неприятности случаются... Вы лежите под этим милым ножиком, и если не будете шевелить мозгами, скоро они будут шевелиться без вас. А тут еще Пол, урод кожаный. Повернитесь налево и найдите глазами рычаг. В темноте его плохо видно. Забросьте на него веревку и дерните. Слишком сильно дернули, Пола зацепило (вернее – его стереоскоп), и теперь вам никто не скажет, где ваш сын. Заберите фомку со стола. Ага, что там Мерилин говорит про насморк и холодный нос? У кого холодный нос? Конечно, у утки, тьфу, у носорога, который висит в главном холле. Идите туда. Вот незадача, ваша половина пришла и сразу попала в лапы Малкольма. Не обращайте внимания на слова, идите в холл. Стукните по голове носорога копьем и возьмите ключ.

Идите в секретную комнату и отоприте красную дверь. Спуститесь вниз. Фомкой откройте саркофаг и загляните в него. Посмотрите на скелетик. Хорошо ваш предок сумасшедший сохранился. Дотроньтесь до края саркофага и залезьте внутрь. Приятный лифт, хорошие попутчики. Посмотрите на куклу, медальон, зажигалку и платок. Что делать – ясно. Надо уничтожить самого Малкольма Меткафа. Осмотрите все вокруг: скелет, вырезки на двери. Попробуйте открыть дверь. Злобный старикан все это время убеждает вашего сына, что мама больна, но стоит чиркнуть ее по горлу бритвой, как сразу все станет хорошо. Хорошо станет сейчас вашему отцу! Сломайте ножом щелкунчика. Потом порвите красный журнал с двумя литерами М. Повернитесь к скелету и фомкой разбейте ему череп. Той же фомкой разбейте стекло, закрывающее вещи людей, и возьмите зажигалку. Повернитесь к портрету и подожгите его. Нет больше вещей, с которыми связан Меткаф, нет его самого. ■



EviL LaugH & Роман Облизин

CARMAGEDDON 2

РАЗРАБОТЧИК	SCI
ИЗДАТЕЛЬ	Stainless Production
ВЫХОД	декабрь 1998 г.
ЖАНР	3D-action + гонки
ТРЕБОВАНИЯ	P-200, 32 Мб, рек. 3Dfx
ГРАФИКА	★★★★★★★★★★
ЗВУК	★★★★★★★★☆☆
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★☆☆
ОБЩИЙ РЕЙТИНГ	8.0 Не будь этих дурацких миссий, это была бы игра мечты многих...

Известные по играм Carmageddon и Carmageddon Splat Pack фирмы SCI и Stainless Production заметили, что их продукция является как раз тем, чего давно жаждет настоящий игроман, и пользуется громадным спросом на рынке. Они решили не останавливаться на достигнутом и выпустили более тотально-разрушительное продолжение – Carmageddon 2.

Выслушав советы своих потенциальных клиентов и обмозговав их, разработчики усовершенствовали помятый игровой движок, тем самым добавив огромное количество всякого рода эффектов, которыми можно разнообразить автомобильную борьбу на трассах Carmageddon'a. Каждая деталь физики мира доработана, отделана и протестирована так, что во время игры вы не заметите невооруженным глазом поводов для критики.

В игре добавлены такие эффекты, как отлетающие части корпуса автомобиля, а также способность последнего деформироваться и разваливаться на отдельные куски. Наконец реально отрегулирован занос на поворотах, и если вы обладаете «рулем и педалями» (специальный джойстик), то прохождение поворотов возможно делать уже на профессиональном уровне.

Движения объемных (теперь) моделей людей, зомби, собак и прочей живности имеют огромное количество вариантов: от ходьбы и бега до испуганного дерганья и нервного размахивания руками и ногами в результате панического полета в пропасть.

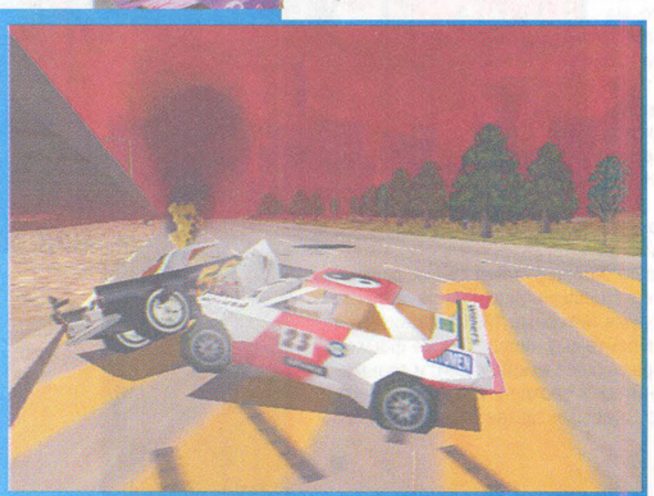
Также на трассах попадаются предметы, которые можно сносить (заборы, деревянные дома и их стены, стекла и т. п.), а также предметы, которые при столкновении способны повредить вашу машину (падающие пальмы, громадные каменные глыбы, поезд, несущийся по рельсам, и, наконец, авиалайнер, взлетающий как раз там, где стартуете вы и другие автомобили).

Естественно, не обошлось и без новых миров, где происходят заезды. Действительно, только в Carmageddon'e 2 можно покататься по палубе авианосца, находящегося в плавании; спуститься вниз, внутрь, где стоят самолеты и вертолеты. В аэропорту тоже развлекаловка: постоянно путаться между шасси взлетающих самолетов. Хотите покататься по парку развлечений и попинать вездесущих клоунов? Или, может, душа вспоминает нефтяные вышки, песок и горы Interstate '76? Пожалуйста! Здесь есть если не все, то очень многое!

Конечно же, не обошлось без четырехколесных монстров, за рулем которых вам предстоит просидеть не один час. Помимо легковых автомобилей вы можете выбирать машины-монстры и супермонстры.

К автомобилям-монстрам относится старый знакомый бульдозер, который, в отличие от своей двухтонной начальной конструкции, отличается колесной формулой 6x4 (всего 6 колес, 4 ведущих) и весом в десять тонн (!!!). После него идет спортивный грузовик с красной кабиной; черный «король дорог» с «решеткой безопасности» впереди; автопогрузчик, у которого между стойками погрузочного устройства работает самая настоящая гильотина. После Carmageddon Splat Pack'a не забыт громадный BigFoot. Только здесь его поведение на дороге доработано до реального, а базовую модель его представляет белый Volkswagen «Жук». Есть и автобус, у которого всю площадь салона занимает... двигатель, и комбайн, задними поворотными колесами которого очень тяжело управлять с клавиатуры.

Автомобилей-супермонстров в игре всего два. Это громадный карьерный самосвал, ширина которого 7 метров, длина – 8 (как в реальности, так и в игре), а вес – почти 200 тонн (в игре решили соблюсти тип поведения настоящей машины, но поставили почему-то 35 тонн). Второй супермонстр – не уступающий по величине самосвалу огромный лесопогрузчик, сов-



сем, правда, не похожий на реальные автомобили такого типа.

К новым особенностям интерфейса можно отнести наличие двух меню: первое – меню запуска игры (где выбираются имя, машина и трасса), второе – главное меню (с опциями). Вам придется периодически переходить туда-сюда от одного меню к другому.

И еще: в игре Multiplayer у игромана, не имеющего сети, все-таки появилась возможность поездить по аренам без ограничения по времени.

Управление в игре осталось прежним, но добавлены две кнопки: применение какого-либо бонуса (**Alt**) и открывание дверей у автомобиля для сбивания прохожих (**Enter**).

Carmageddon 2, пожалуй, единственная игра, разработчики которой додумались создать «Replay» заезда (запись), который вы впоследствии можете сохранить в видеофайлах (*.mov). Создать файл (*.mov) вы сможете следующим образом:

1. Немного покатавшись по трассе, нажмите **Enter** на цифровой клавиатуре (справа);
2. Отмотайте «Replay» до места, с которого вы хотите начать;
3. Мышкой нажмите на табло кнопку «REC»;
4. После того как на экране исчезнет сначала надпись «Opening Movie», а потом и «Initialize Movie», нажмите **Пробел**;
5. Чтобы закончить создание фильма, нажмите **Пробел** (для остановки «Replay») и **Enter**.

Удобство создания фильма заключается в том, что программа просто «передирает» картинки, выводимые на экран в процессе «Replay», на ваш монитор. Поэтому вы сможете делать профессиональные репортажи «с места происшествия», переключая виды с камер. При этом, чтобы вызвать вид из кабины, не обязательно перебирать камеры, просто нажмите **С**.

Неудобство создания фильма заключается в том, что файл нельзя просмотреть ни «MPEG player'ом», ни «Active Movie Control'ем» – стандартными программами Windows 95/98. Это можно сделать программой «Quick Time», которая дается на одном диске с Carmageddon'ом 2.

ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ

Забудьте времена первого Carmageddon'а, когда человек, неосторожно подойдя к вашей машине и коснувшись корпуса, тут же в судорогах превращался в кровавое месиво, намотавшись на колесо вашего автомобиля.

В Carmageddon'е 2 люди более выносливы и хотят жить. Поэтому, если вы недостаточно разгонитесь, то у вас уйдет много времени, чтобы одолеть кого-либо. Не набрав достаточной скорости, вы рискуете либо просто уронить человека, после чего он поднимется, отряхнется и ретируется в другое место, либо вы прокатите его на капоте, после чего он также постарается исчезнуть.

ВЫБОР АВТОМОБИЛЯ

Самые классные машины для прохождений миссий следующие:

среди легковых – розовый багги, который обладает небольшим весом, отличной управляемостью, быстрым разгоном и покрышками, отлично «держащими» дорогу;

среди монстров – спортивный грузовик с красной кабиной, имеющий те же характеристики, что и багги, плюс вес и мощь;

среди супермонстров – двухсоттонный карьерный самосвал. Хоть он неуклюжий и не в каждую «дырку» способен влезть, зато уничтожает все, что попадается под его колеса.

Самые «играбельные» машины:

среди легковых – «Slam Sedan» (розовый автомобиль 70-х годов) либо «Monster Beetle» (BigFoot);

лучшая машина – несравненный бульдозер «The Plow MK 2». Он обладает отличным весом, скоростью, маневренностью и сцеплением покрышек с дорогой. Более классного танка не существует!

ПРОХОЖДЕНИЕ

В отличие от первых Carmageddon'ов, в этой части существуют миссии, явно не радующие глаз настоящих элитных игроков-кармагеддономанов. Помимо всего прочего, вам нужно сбивать никому не нужные спутниковые антенны.

ПЕРВАЯ МИССИЯ – OLDER DASH

Трасса: BEAVER CONTRY QUARRY

Кругов: 5

Checkpoints: 3

Оппонентов: нет

Проехать пять кругов за отведенные шесть минут и сорок секунд. Если у вас хватило денег на багги и вы его приобрели, то обязательно берите этот автомобиль! Только на нем можно проехать, не срезая углы, и уложиться в отведенное время.

ВТОРАЯ МИССИЯ – EYE OF THE BEAVER

Трасса: BEAVER CITY

Кругов: 0

Checkpoints: 4

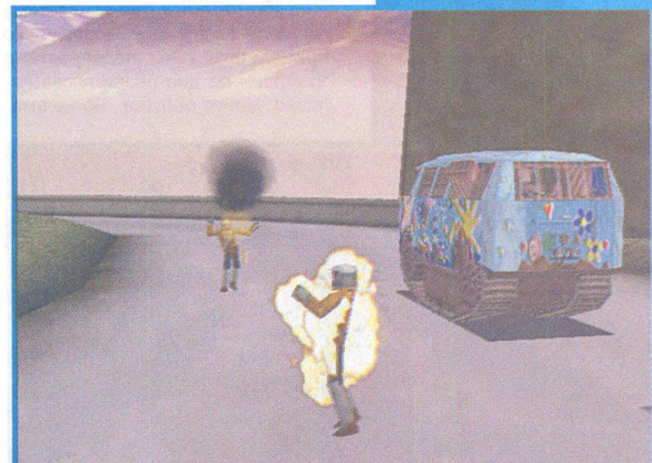
Оппонентов: нет

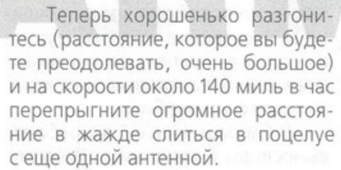
Цель миссии: уничтожить спутниковые антенны

В этой миссии также лучше использовать багги.

Разгонитесь, наберите скорость около 60 миль в час и перепрыгните на следующее здание. Вы приземлитесь как раз рядом с той горочкой, с которой вам надо будет прыгать.

Езжайте направо и развернитесь. Разогнавшись, летите на следующее здание, на котором стоит первая спутниковая антенна. Уничтожив ее, езжайте по крыше, за-



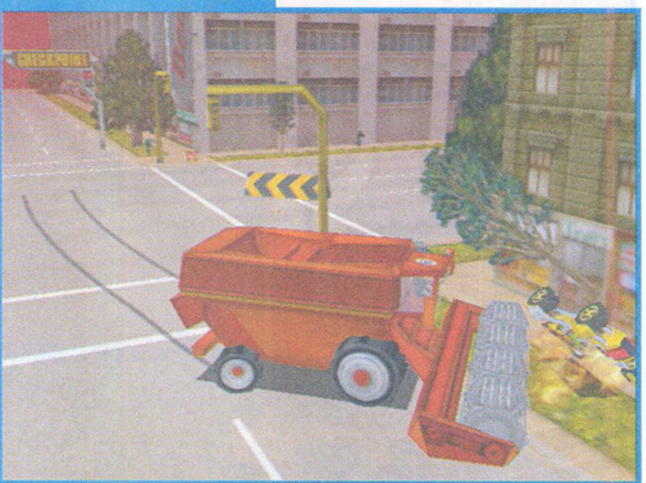


верните за угол и с помощью еще одного трамплина запрыгните на следующее здание с установленной на нем спутниковой антенной (у вас есть шанс сбить антенну с лету). После ее уничтожения отыщите в стене справа, недалеко от антенны, заезд на крышу, преодолейте его, поверните направо и разгонитесь для следующего прыжка. При этом вам надо попасть ближе к правой стене.

В конце стены поверните направо и уничтожьте антенну. Перелетите на следующий дом. В правом дальнем углу есть антенна, уничтожьте ее и в левом углу этого же дома с помощью трамплина перепрыгните на очередную многоэтажку.

Разбейте антенну и, объехав надстройку, снова разгонитесь. Перепрыгните на следующее здание и завалите антенну, стоящую неподалеку. Затем вернитесь на полосу разгона.

Красиво прыгнуть вам наверняка помешает обрубок еще недавно работавшей антенны, поэтому сделайте следующее: хорошенько прицельтесь и перепрыгните трамплин по диагонали слева направо, минуя обрубок, но не вмазавшись в стену очередного здания.



Еще одна антенна находится в левом дальнем углу. После ее уничтожения вас ждет трамплин в правом дальнем углу.

На следующем здании уничтожьте антенну справа, у трамплина, развернитесь и отыщите в одной из стен решетку. Проедьте коридор на скорости примерно 40–60 миль в час и уничтожьте антенну слева.

Теперь хорошенько разгонитесь (расстояние, которое вы будете преодолевать, очень большое) и на скорости около 140 миль в час перепрыгните огромное расстояние в жажде слиться в поцелуе с еще одной антенной.

Для того чтобы перепрыгнуть еще одну огромную пропасть, последнюю, вам придется разогнаться от самого краешка здания, противоположного трамплину.

ТРЕТЬЯ МИССИЯ – OUTBREAK

Трасса: BEAVER CITY
Кругов: 4
Checkpoints: 4
Оппонентов: нет

На старте – полный вперед. Гоните налево, на мост. Грохните там всех и вернитесь назад.

Взберитесь на левую боковину первого моста. На ней берите бочки, пока в вашем арсенале не появится возможность прыжка (если возьмете все бочки, то не сможете некоторое время нормально функционировать, потому что среди бочек находится бонус отскакивания от стен).

После скатитесь тем же путем, развернувшись, гоните налево между елками по дороге и прыгните вниз, к нескольким горам слева.

Заберитесь на третью по ходу движения гору и, переехав через ее вершину и взяв бочку с бонусом прыжка, проедьте между будочкой и горой слева, за рельсами.

Придерживаясь правой стены, езжайте прямо и запрыгните на второй по ходу движения холм. Убрав там первого пешего зомби, отыщите неподалеку водопад и перепрыгните реку в месте недостроенного моста. Сразу же сверните налево и гоните по дороге, пока не заметите справа забор и въезд на лесопилку.

Въехав на лесопилку, катите в здание напротив (вход слева, за углом). Убрав там трех зомби, выезжайте снова на дорогу, поверните направо и гоните к мосту.

Снова поверните направо и, катясь по главной дороге, найдите здание госпиталя. Поработайте там и снова въезжайте на главную дорогу. Гоните по ней налево, а когда достигнете железной дороги, проломите забор справа и сделайте 4–5 прыжков так, чтобы залететь на гору справа.

ЧЕТВЕРТАЯ МИССИЯ – TRUCKING HELL

Трасса: BEAVER CITY
Кругов: 0
Checkpoints: 2
Оппонентов: нет

Вывести из строя двухсоттонный грузовик можно, только дразня его водителя и делая так, чтобы на его пути было как можно больше острых преград (деревья, столбы, углы домов и т. п.). Не давайте ему прижать вас к стене. Советуем взять в пользование розовенький багги.

ПЯТАЯ МИССИЯ – IN COLD BLOOD

Трасса: BEAVER MOUNTAINS
Кругов: 3
Checkpoints: 7
Оппонентов: нет

Стартуйте и поверните налево, в checkpoint. После поверните направо, в низинку, и после спуска езжайте налево.

По горной дороге (которая обычно зовется серпантином) езжайте до перекрестка, на котором поверните налево. У будки на вершине трамплина поверните налево и спуститесь вниз.

Прокатитесь через checkpoint слева и взберитесь на горочку, на каток. Езжайте по левому его краю и после checkpoint'а гоните по краю дальше, огибая лед.

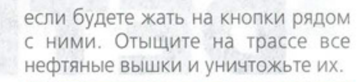
Спуститесь, следуя указателям плит-стрелок вниз, и, миновав еще checkpoint, углубитесь в ельник, после которого спуститесь по горочке вниз, уподобившись окружающим лыжникам.

Отыщите слева две ледяные фигуры медведей и езжайте по дороге прямо. В конце будет checkpoint, позади которого плиты укажут резкий поворот налево. Следуйте их указаниям и езжайте к следующему checkpoint'у вниз. После него вас ждет пара трамплинов. Выберите подходящий трамплин (относительно веса вашей машины) – и вперед!

Далее плиты покажут вам место для старта. Итак, всего 12 минут на три круга.

ШЕСТАЯ МИССИЯ – FAIR GRIND

Трасса: MR. JOLLY FUN FAIR



Кругов: 5
Checkpoints: 3
Оппонентов: нет

После начала заезда гоните до первого поворота налево и уберите одинокого клоуна, гуляющего неподалеку.

Далее вернитесь к месту старта и гоните дальше, пока не увидите перед собой въезд на левую стену. Уберите там всех клоунов, после чего спуститесь и езжайте дальше.

Когда заметите справа за забором водоёмчик и стойки аттракционов «американские горки», въезжайте по наклонной горке налево и поразгуляйтесь там.

Спуститесь снова на дорогу и езжайте по ней налево. В конце поверните в последний поворот направо (между домами) и найдите очередного клоуна.

Еще двоих вы найдете, когда по дороге к старту увидите справа, за забором, тюфяки с соломой. За ними есть трамплин, постарайтесь с его помощью допрыгнуть до зомби, стоящего на вершине подставки в центре, между четырех огненных колец. Сделайте это, разогнавшись до скорости примерно 110 миль в час.

Последний клоун находится в конце аттракциона, на небольшой арене.

СЕДЬМАЯ МИССИЯ – CONTROL FREAK

Трасса: BEAVER AIRPORT
Кругов: 0
Checkpoints: 0
Оппонентов: нет

Возьмите самый тяжелый автомобиль. Самая подходящая машина – спортивный грузовик с красной кабиной.

Гоните в аэропорт и найдите там (с помощью карты) диспетчерскую вышку. В ней сидят диспетчеры. Ваша задача – убрать их, запрыгнув на вышку с помощью трамплина, который находится здесь же, рядом с вышкой.

ВОСЬМАЯ МИССИЯ – HARD CORE

Трасса: USS LEWINSKY
Кругов: 0
Checkpoints: 0
Оппонентов: нет

Возьмите машину потяжелее и побыстрее (идеалом является красный грузовик).

Гоните вперед и спуститесь на лифте-платформе (с полосами по периметру) вниз.

Езжайте в противоположную часть помещения и спуститесь по туннелю вниз. Там снова встаньте на лифт-платформу и спуститесь еще глубже.

Возьмите бочки с бонусом прыжка и спуститесь дальше, к двигателю. Уничтожьте светящийся шар в конце и вернитесь наверх, в помещение с самолетами (под верхней палубой).

Уничтожьте пушки на балкончиках по бокам помещения и поднимитесь на лифтах наверх. Там добейте остальные пушки и подъедьте к рубке управления с правого бока. Постарайтесь допрыгнуть до окна, чтобы достать капитана внутри.

ДЕВЯТАЯ МИССИЯ – OIL BE BLOWED

Трасса: EL MONTE DESERT
Кругов: 0
Checkpoints: 0
Оппонентов: 10

В этой миссии возьмите чтонибудь помощнее и потяжелее. Ездите по трассе и взрывайте нефтяные вышки. Взрыва вы добьетесь, если будете жать на кнопки рядом с ними. Отыщите на трассе все нефтяные вышки и уничтожьте их.

ДЕСЯТАЯ МИССИЯ – CARPOCALYPSE NOW

Трасса: LOCAL NUCLEAR SILO
Кругов: 0
Checkpoints: 0
Оппонентов: нет

Гоните прямо и, въехав на трамплин, спрыгните вниз.

Посмотрите по плану, каким проходом можно будет добраться до ближайшей цели, и гоните туда.

Уничтожьте все баллоны и выезжайте в большое помещение. Поверните незамедлительно налево и гоните до перекрестка. Поверните налево и катитесь к закрытой двери. Стукните ее, и она откроется.

После въезжайте в пещеру и разбейте слева решетку. Постарайтесь как можно быстрее попасть в туннель, пробить в конце стену, поехать налево, а потом сразу в правый открывшийся туннель.

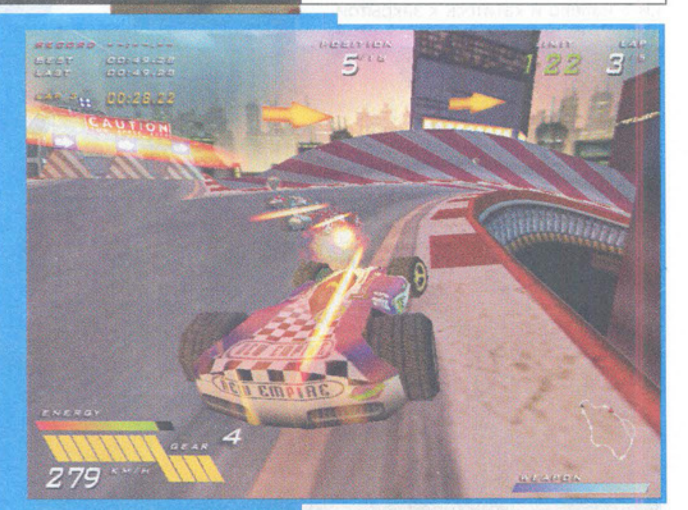
В следующей пещере прыгните на другую сторону и гоните дальше. С помощью следующего трамплина залетите в центральную часть зала и уничтожьте там два бака. Чтобы это сделать, постарайтесь затормозить свое движение в воздухе с помощью межоконных рам.

Далее поезжайте в проезд, находящийся напротив того, из которого приехали. Когда окажетесь на перекрестке, поверните направо на 110(и гоните в туннель посередине. По ходу движения вы минуете одно помещение. Во втором заезжайте на верхний ярус, объезжайте центральную часть и жмите кнопку «The end»...

Дмитрий Бурковский

DETHKARZ

РАЗРАБОТЧИК	Beam Software
ИЗДАТЕЛЬ	Melbourne House
ВЫХОД	декабрь 1998 г.
ЖАНР	автомобильная аркада
ТРЕБОВАНИЯ	P–166, 16 Мб, рек. 3Dfx
ГРАФИКА	★★★★★★★★★★
ЗВУК	★★★★★★★★☆☆
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★★★
ОБЩИЙ РЕЙТИНГ	9.4 Торжество действия и цветомузыки



УБЕЙ БЫСТРО

Для многих первой игрой, с которой они познакомились на PC и которую полюбили, был несравненный Deathtrack. Казалось бы, простенькая (даже для своего времени) графика, «никакой» сюжет, отсутствие глобальной идеи... Ан нет, игра привлекала и надолго затягивала в свой мир, свободное время исчезало за часами тренировок по правильному использованию «терминаторов», а разговоры были посвящены лучшему способу борьбы с «самым плохим парнем». Годы шли, незаметно вырастали участники тех сражений, появлялись новые игры, которые ненадолго привлекали внимание старых deathtracker'ов. Тема была интересна игрокам и разработчикам и вроде бы оставалась востребованной всегда, но все же было два «бума» внезапно возросшей популярности автомобильных аркад с возможностью бескомпромиссного уничтожения противника. Первый приходится на появление в активе безумно мощной по тем временам телевизионной приставки 3DO произведения под названием MegaRace. И пусть игрок двигался по заранее созданному маршруту, а об интерактивности окружения не было и речи, игра потрясала. Конечно, через некоторое время великолепная графика начинала приедаться, и именно тогда впервые пошли разговоры о том, что вновь добиться успеха Deathtrack не удастся никому. Вслед за MegaRace и ее второй частью последовало куча хороших продуктов вроде SlipStream 5000, Hi-Octane или VipeOut. Каждый из них встречался, как прямой наследник Deathtrack, а провожался под свист, шлепки помидоров и досужие размышления специалистов от игровой индустрии о том, что феномен Deathtrack в принципе неповторим. Разумеется, производители и не собирались сдаваться, подкидывая нам время от времени очень даже неплохие игрушки. Так появилась на свет Interstate '76, вещь потрясающе стильная, но, к сожалению, воспринятая немногими. Так оказался на наших мониторах Carmageddon, которому в бытность свою демоверсией порочили вообще нулевую популярность. Разговоры о том, что вот оно, «продолжение» Deathtrack, перед вами, быстро пресекались отрывистыми фразами фанатов: «Там нельзя стрелять». Прошел год, и мы оказались на пороге (а может, его и перешагнули) «второй волны» возвращения интереса к «убийствам на дороге». Связано это, разумеется, с повсеместным применением ускорителей и вечной идеей разработчиков о том, что графика может позволить забыть о сюжете...

По прочтении последнего абзаца у вас могло сложится мнение, что Dethkarz – это именно та игра, способная надолго привлечь к себе всех фанатов «разрушения на колесах» и низвергнуть Deathtrack с трона неповторимых. Нет, вовсе нет. Просто Dethkarz – это качественная игра, но, к сожалению, не претендующая на многое. Пройдет время, появятся новые ускорители и процессоры, и о ней благополучно забудут. Но пока... Пока мы будем играть и восхищаться.

ГИБРИД

Что нас ждет в этом мире? Безумные гонки без правил, разумеется. Трассы, подвешенные в воздухе, смертельно опасные оппоненты и никакого желания ограничивать скорость. В меру стандартный сюжет про будущее, город Metro City, телевизионную сеть Global и жестокие соревнования с главным призом в виде вашей жизни. Впрочем, большего и не требуется – какая уж тут может быть мотивация? Зато есть четыре автомобиля на выбор, пять типов трасс, один из которых скрытый, столько же чемпионатов. Гладкие обтекаемые корпуса транспортных средств сразу же настраивают на готовность слушать красивую сказ-

DETHKARZ

ку о далеком будущем. Машины неплохо вооружены: базовая «пушка» плюс приличное количество всевозможных средств уничтожения в виде бонусов позволяют легко расчистить дорогу, если вы не в настроении. Разумеется, убрать могут и вас – пары ракет вполне достаточно, чтобы заставить авто задымиться. Повреждения, правда, на управление особого эффекта не оказывают. Единственная неприятность, которую они несут вам, – быстрая смерть при нежелании следить за их уровнем.

Разумеется, ни о какой самобытности игры в прямом смысле слова и речи быть не может. Все то, что появилось в Dethkarz, придумано довольно давно, и разобраться, откуда взялись корни того или иного, довольно легко. Общая идея и дизайн перекочевала из MegaRace, у SlipStream позаимствовали сюжет, а Hi-Octane подарил всю концепцию. Dethkarz, кстати, большего всего похожа именно на последнюю игру, вплоть до мелочей – на трассе можно практически мгновенно отремонтировать свой автомобиль, не только схватив соответствующий бонус, но и проехав по определенному участку трека, где вам прямо на ходу починят разбитое транспортное средство.

Но некоторые вещи в общеигровом дизайне дались разработчикам очень хорошо. Идея с висящими на огромной высоте трассами полностью себя оправдывает – не возникает необходимости создавать искусственные ограничители движения вроде туннелей, здесь любая ошибка просто ведет к непродолжительному полету в никуда. К тому же, это меньше ограничивает движок и развязывает руки художникам и аниматорам, а вот они-то как раз «оттянулись» на славу.

О ГЛАВНОМ

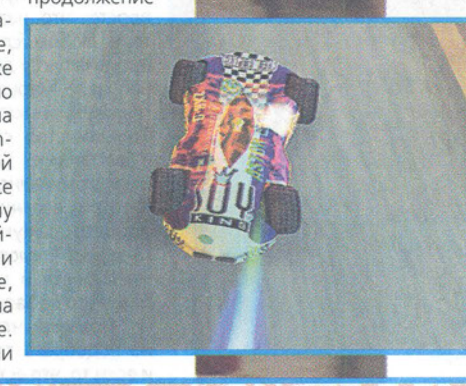
Dethkarz с самого начала задумывалась как нечто, способное заставить пользователей вновь и вновь бросать все и восхищаться красивой графикой и потрясающими спецэффектами. Четкие «глянцевые» модели, красивый прозрачный дым и нереальные, раскрашенные во все цвета радуги от постоянных вспышек и сполохов пейзажи. Цветное освещение, «мягкие» текстуры, плавная графика – все достижения современной компьютерной индустрии слиты воедино. Окружающий мир до предела многообразен, оружие разнится не только по действию, но и по визуальному оформлению. Вообще, это одна из основ игры – вы не увидите одинаковых участков трассы, всюду вас будут сопровождать бесконечное сияние, искры и взрывы. Движок очень шустрый и позволяет выдавать максимум даже на далеко не идеальной машине. Довершают картинку вполне подходящий звук и достаточно неплохая, но местами весьма однообразная музыка. Для ценителей – поддержка EAX, A3D и всевозможных устройств с технологией Force Feedback.

Но в отличие от, скажем, Pod – типичной «игры ради графики», Dethkarz обладает чем-то большим. Это еще и потрясающая аркада. Даже не аркадный автосимулятор вроде Need for Speed или Test Drive, а именно классический action в голливудском понимании этого слова, со всеми сопутствующими атрибутами – демократичностью и динамизмом. Физика... Да какая здесь еще может быть физика? Зачем? Авто идеально держат дорогу, хорошо чувствуют управление, но не это главное – они красиво взрываются. На этом основывается идея игры – постоянное действие, тот самый чистый и нескончаемый action. Даже вылет с трассы не влечет потерю времени и, что самое удивительное, скорости – вы просто вновь обнаруживаете свою машину несущейся далеко впереди в плотном кольце соперников. То, что принято называть играбельностью, чрезвычайно высоко и уж графике точно не уступает. После завершения любой гонки, вне зависимости от достигнутого результата, остается желание сесть за руль снова. Отличный показатель качества – на игру не обижаешься при проигрыше. А последнее будет случаться с вами довольно часто – трасс и чемпионатов предостаточно.

Частые прыжки и заносы, поездки на двух колесах и взрывы ближайших никак не дают расслабиться – не каждому удается добраться до финиша живым. А как радуешься, когда обнаруживаешь себя среди этих немногих! В этом-то вся суть Dethkarz – стиль, помноженный на действие. И это, поверьте, радует. Очень радует.

THE STORY SO FAR...

А история тем временем продолжается. Бывалые игроки, так и не получившие возможности поиграть в настоящее, по их мнению, продолжение Deathtrack, впали в уныние и не задумываются над вопросом: а стоит ли вообще его искать? DT был первым, и повторить его кому-то вряд ли удастся именно по этой причине. Если бы вначале появился тот же SlipStream, то именно с ним, а не с чем-нибудь иным сравнивали бы Deathtrack. И, поверьте мне, сравнение было бы явно не в его пользу. Невозможно скопировать вашу первую реакцию на первую же действительно понравившуюся игру – продолжение всегда будет казаться чем-то хуже, пусть не по графике или сюжету, но по вашей реакции на эту игру. Да, Deathtrack был великой игрой, но зачем все сводить к общему знаменателю? Сейчас же перед нами лежит нечто иное, но так похожее на все остальное. И вопрос, стоит ли



DETHKARZ

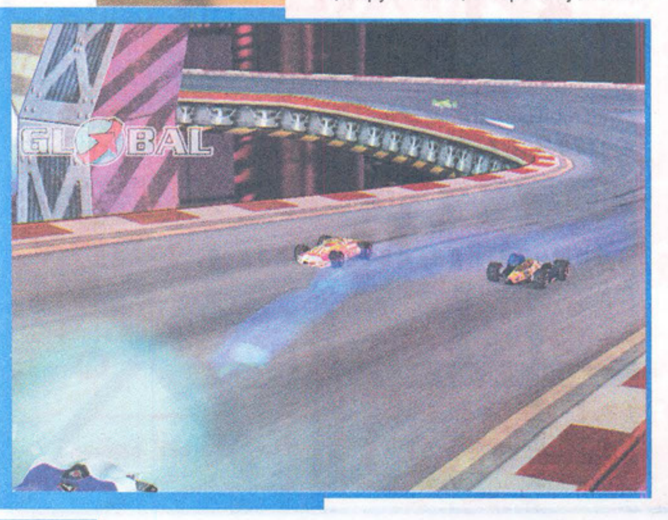
играть, отпадает сам по себе – посмотрите, отвлекитесь, отдохните немного от вечного поиска «старых добрых времен».

СОВЕТЫ

Главный совет – постарайтесь немного расслабиться и успокоиться, в таком состоянии трассы проходятся относительно легко. К сожалению, очень удобной опцией Restart Race разрешено пользоваться только десять раз, так что если даже вы совершили непростительную ошибку или игра просто, что называется, не идет, то в любом случае постарайтесь пройти трассу до конца – по крайней мере, маршрут выучите, а там, глядишь, может и повезти, вдруг большинство соперников сойдет с дистанции? Особенно, если вы им в этом немножко поможете. Если же у вас никак не получается одолеть самую первую трассу, то имеет смысл просто выйти из чемпионата и начать его заново, благо это не запрещено.

Помните, что за один раз можно подобрать только один бонус, и если то, что есть у вас сейчас, вам не пригодится в будущем, то используйте это сразу же. Исключения составляют припасенные на «черный» день ремонтный модуль и ракетный ускоритель, а также мощные ракеты для запланированной разборки с уже намеченным противником. От всего же остального следует избавляться сразу – подарков на дороге много, всегда есть шанс «отовариться» чем-то более качественным.

Очень полезен бонус, позволяющий минировать дорогу, достаточно рассыпать «сюрприз» по центру полосы, и пара голубоватых вспышек, свидетельствующих о том, что очередной пилот отправился в мир иной, вам обеспечена.



Не бойтесь падать: если вы ни во что не врежетесь, то и машину не повредите. Если при приближение крутого поворота вы понимаете, что тормозить бесполезно, лучше вообще не сбрасывать газ, а вылететь за пределы трека с максимально возможным ускорением – таким образом ваша скорость по возвращении будет намного выше той, которая была бы потеряна при торможении.

Если удерживать клавишу выстрела обычного оружия достаточно долго, то и разрушений, наносимых противнику, будет больше.

Ряд ракет автоматически наводится на цель, поэтому можно не заботиться о точности попадания, главное – быть на одной линии с противником во время стрельбы. Если же вам «повезло» и вы получили предупреждение о приближении подобного «подарка», отодвигайтесь к обочине трассы или, в крайнем случае, падайте вниз – на средних и тем более длинных трассах починиться довольно сложно, так что лучше просто потерять время.

Самые мощные ракеты, к большому сожалению, не являются самонаводящимися. Зато пары залпов достаточно для того, чтобы отправить к праотцам кого угодно. А так как свои взрывы вас не особо задевают, то всегда подъезжайте вплотную и стреляйте в самый последний момент. На упреждение давать залп не советую, уж очень непредсказуемо ведут себя противники.

Помните: вы играете за одну команду, и уничтожать своих напарников в режиме чемпионата не стоит – вреда они вам не приносят, разве что случайно.

Немного о самих трассах. Во-первых, они бывают разной длины (некая разновидность уровня сложности), что обуславливает не только количество кругов, но и сам маршрут – общим в них является лишь дизайн и отдельные участки. Во-вторых, удачное прохождение чемпионатов не только открывает новые виды трасс, но и улучшает автомобили, так что в какой-то мере одно другим компенсируется.

METRO CITY

Отсюда начнутся ваши соревнования, здесь же вас ждут и первые неприятности. Трек на любом уровне не особенно сложный, зато скоростной. Есть несколько мест, где вылетать очень не рекомендуется – ждет неприятная встреча с окрестными домами и арками мостов. Маршрут не особенно сложный, легко запоминается, и особых трудностей с избежанием неприятностей не возникает. К тому же можно либо вообще не ремонтироваться, либо делать это через два-три круга.

THE POLE

Снежная трасса, где вас будут сопровождать постоянные вылеты и длительные прыжки. Постарайтесь как можно меньше врезаться в защитные барьеры, лучше сразу подъезжать к краю трассы – машина меньше разбивается. Так как бонусов достаточно много, то рекомендую всерьез опасаться противников, это чуть ли не единственная трасса, где вас будут с завидным постоянством убивать. Связано это с тем, что сложность пока еще недостаточно высока и у соперника есть время заниматься вашей персоной. Впрочем, легче от этого знания не становится.

GRAND KEYS

А вот здесь уже вы правите бал – появляется возможность расквитаться с оппонентами за прошлые обиды. Очень удачное расположение нескольких ракет приводит к тому, что редко когда больше половины участников самостоятельно доезжает до финиша... Сам трек сложен и неприятен, но при достаточной сноровке призовое место вам обеспечено (особенно, когда первые претенденты на него давно уже мертвы), старайтесь только меньше врезаться в стенки туннеля – это сильно снижает скорость.

RED PLANET

Самая опасная трасса, где вашим извечным противником становится время. Повороты резки, и одно неверное движение ведет к падению. К тому же из-за необходимости совершить пару дальних прыжков скорость снижать тоже нельзя. Приходится постоянно балансировать между угрозой вылета и взрыва. В нескольких местах есть возможность схитрить – если впереди очень крутой поворот, то попробуйте слететь с трассы в направлении продолжения движения, довольно часто вас просто могут перебросить намного дальше, чем вы оказались бы при соблюдении всех правил дорожного движения.

P. S. К езде на улице последнее замечание не относится.

Александр Лещинский

HERETIC II

РАЗРАБОТЧИК	Raven Software
ИЗДАТЕЛЬ	Activision
ВЫХОД	ноябрь 1998 г.
ЖАНР	3D-action
ТРЕБОВАНИЯ	P-166, 32 Мб, 3Dfx
ГРАФИКА	★★★★★★★★★☆
ЗВУК	★★★★★★★★★☆
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★★★
ОБЩИЙ РЕЙТИНГ	9.6 Лара Крофт мертва раз и навсегда.

Да простят меня за повтор, но Лара Крофт мертва. Сколь ни приятно нам было созерцать эффектные формы этой экзальтированной дамочки, теперь у нее есть конкурент, который и прыгает не хуже, и сальто делает, и по полу может перекатиться (чтобы избежать удара врага). Ну а стреляет он уж точно круче – своим действием магия всегда визуально превосходила огнестрельное оружие (по крайней мере, в компьютерных играх). Итак, без дальнейших проволочек встречайте – Корвус (Corvus), герой первого Heretic'a.

Правда, на этот раз нам придется созерцать его от третьего лица. По части ног и бюста он, конечно, проигрывает Ларе, зато у него уши больше!

Вообще различие между Tomb Raider и Heretic II выясняется очень быстро. Тамбовская наездница ближе к аркаде с ее прыжками и ограничениями во времени, а Heretic II тяготеет (и очень сильно) к First-Person Shooter с непременными разборками «один на всех».

При этом в Heretic II есть определенная сюжетная линия. Вы с самого начала получаете конкретное задание и начинаете его выполнять. Затем открываются новые подробности, и вы получаете следующее задание. Вы как бы участвуете в жизни этой сказочной страны. Живете ее нуждами и проблемами. Теперь у вас только один конкретный враг – Morcalavin. Во время игры вы сражаетесь со своими соплеменниками и народами других рас, пораженными некоей «чумой», порождающей безумие. Таким образом среди них будут встречаться и лояльно относящиеся к вам особи, которых уничтожать не стоит.

Время от времени вам придется решать небольшие загадки, связанные с нажиманием кнопок и открыванием дверей. К чести авторов игры, нужно отметить, что ничего сложного в них нет, и правильно – это же боевик, а не головоломка. Так что играется легко и интересно.

ЗАВЯЗКА

В предыдущей части игры Корвус уложил D'Sparil, первого из трех Serpent Riders, демонов, проникших в нашу Вселенную благодаря глупости одного не в меру любопытного волшебника. Serpent Riders, как и полагается приличной нечисти, начали завоевывать новые земли, забыв, что добро тоже не дремлет.

Первому не повезло D'Sparill. Некий эльф (отсюда и такие большие уши) по имени Корвус убил всех его слуг, а потом и самого Serpent Rider. Однако в предсмертной ярости D'Sparill проклял Корвуса, обрекши его на вечное странствие между разными мирами.

Сколько странствовал Корвус, сколько врагов одолел – он и сам не помнил. Из оружия у него остался только Durhnwood Staff – посох из очень прочного дерева, к которому Корвус приделал клинок кинжала. Получилось копье, которым наш герой научился владеть мастерски.

Кроме посоха остался у него и Tome of Power, книга с волшебными заклинаниями. В чужих мирах она была бесполезна, но однажды, после победы Корвуса над очередной местной тварью, вдруг ожила.

Оказывается, в Tome of Power заключена частичка души одной из семи сестер-волшебниц народа Seraph (подробнее о них см. ниже). Книга, таким образом, обладает собственной личностью, которая до сей поры спала. Но что-то страшное произошло на родине Корвуса: другие волшебные книги были применены для черного дела, и души, заключенные в них, вопиют от отчаяния. Книга Корвуса смогла использовать этот крик как маяк и открыла для отверженного странника путь домой.

Корвус шагнул во врата...

НАРОДЫ PARTHORIS

НАРОД SIDHE

Sidhe – люди-эльфы – высокие, тонкие, деликатного телосложения. Будучи потомками Seraph'ов, Sidhe имеют доступ к волшебству, оставшемуся от их правления.

Святыни (источники), хранящие волшебство Seraph'ов, разбросаны тут и там по всей карте Parthoris. Это наиболее общие из артефактов Seraph'ов, которые используются в каждодневной жизни Sidhe.

Ваш герой, Corvus («Еретик») – славный представитель этого народа.

НАРОД SSITHRA

Ssithra – земноводные, которые строят свои города как на земле, так и в темных водах болот, рядом с которыми и предпочитают селиться. Средний Ssithra выше, чем Sidhe, если стоит прямо, но большинство Ssithra имеют привычку сутулиться и стоять с согнутыми коленями.

Отличаются религиозным фанатизмом. В течение столетий Ssithra приносили в жертву живые существа – топили их в колодце Earthblood (он считается источником жизни Parthoris).

Ssithra построили много библиотек и музеев, где собрали ценнейшие знания.

Andoria – столица Ssithra – сильно пострадала в правление

D'sparil'a, поэтому часть города представляет из себя руины.

НАРОД T'CHEKRIK

T'chekrik – люди-жуки, которые развились в пустошах Parthoris. Они покрыты мощной броней и стоят прямо на двух из шести конечностей. Остальные четыре конечности свободны для выполнения заклинаний и ведения боя. Мощные конечности T'chekrik позволяют им легко передвигаться как вертикально, так и горизонтально.

Katlit'k, каньон, служит началом всем T'chekrik колониям. Их города расположены под землей и высечены из камня, который формирует стены каньона. Все города разделены на два района. В большем из двух районов размещаются самцы, а меньший, изолированный сектор, отдан представительницам женского пола.

Самцы тщательно оберегают самок, поэтому изначально настроены враждебно ко всем без исключения пришельцам.

НАРОД OGLE

Ogle – маленькие создания, которые живут в самой темной части почти любой горной цепи Parthoris. Они очень робки характером, предпочитают скрываться вместо того, чтобы противостоять опасности. Избегают контактов с посторонними. Только когда их атакуют, они защищают себя; или, если кто-то из их числа убит, они наносят ответный удар по противнику группой.

Ogle всегда обслуживали всю Parthoris, добывая руду в своих шахтах. Их умение обрабатывать металлы известно всем. К сожалению, их кроткий характер способствует их порабощению. Столетия их нещадно эксплуатируют более сильные народы Parthoris.

НАРОД CAURTHORIAN

Caurthorian – воинственная раса, которая сильно пострадала от армии D'sparil'a. Это высокие тонкие люди, которые походят на волнообразных рептилий.

Живут небольшими семейными кланами.

Воинственный характер сделал из Caurthorian'цев совершенных воинов и убийц. Их учат борьбе с того момента, как они начинают ходить. Все взрослые Caurthorian'цы должны быть способными к борьбе. Любой, кто становится слишком старым или слабым, чтобы бороться, уничтожается в течение ритуального боя с остальной частью их клана.

НАРОД SERAPH

Seraph'ы – это древнейший народ, долгие века управлявший землей Parthoris. Они мастерски владеют волшебством.

Молодые народы «разбавили» кровь Seraph'ов, и большинство из них переродилось в эльфов Sidhe. Другие же покинули земли Parthoris.

Много легенд ходит с тех пор о народе, живущем в горах Конца Мира. Некоторые считают, что это и есть истинные Seraph'ы.

ЖИВОТНЫЙ МИР PARTHORIS

Дикие земли Parthoris заполнены опасными созданиями. Они питаются всем, что считают достойной пищей. Большинство этих созданий уклоняется от контакта с другими животными и людьми, но в плохие времена от нехватки продовольствия они нападают даже на превосходящего их по силе противника в надежде найти пищу.

GORDON

Самый распространенный хищник в Parthoris. Это двуногие рептилии, которые перемещаются и охотятся стаями. Обычно стаю возглавляет вожак.

MYXINI

Многие пресноводные озера и реки Parthoris населены хищными рыбами Myxini. Это огромные, зубастые, плотоядные рыбы, вырастающие до полутора метров в длину.

HARPIES

Летающие рептилии. Предпочитают нападать на одинокие цели, особенно, если объединены в группу. Обитают как в заселенных областях Parthoris, так и в диких местностях.

RATS И G'KROKON

Большие крысы и жуки G'krokon населяют земли Parthoris.

Крысы живут там, где можно отыскать продовольствие. Самые большие крысы, когда голодны, нападают на кого угодно в поисках пищи.

G'krokon не столь распространены, как крысы, но не менее опасны своей привычкой выпускать яд в предполагаемую жертву. Как правило «тусуются» в одиночку или небольшими группами.

КНИГА ЗАКЛИНАНИЙ

MANA

Мана – сущность каждого заклинания. Некая жизненная основа, из которой волшебство черпает свою силу. Мана бывает двух видов. Зеленая мана используется для наступательного волшебства, а синяя – для оборонительного волшебства. Чтобы Корвус успешно мог использовать древнее волшебство Seraph'ов, он должен накапливать ману на протяжении всего своего пути через земли Parthoris.

НАСТУПАТЕЛЬНОЕ ВОЛШЕБСТВО

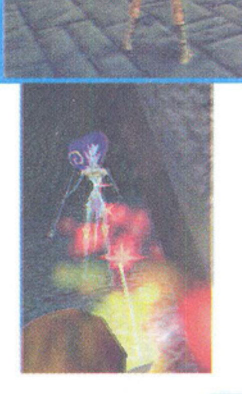
2 – FIREBALL. Это первое заклинание, которое Корвус узнал из Tome of Power, путешествуя через Внешние Миры. Собрав энергию с земли, на которой он стоит, Корвус способен швырнуть огненный кулак в своих врагов. Это заклинание наносит легкие повреждения и может использоваться с еще меньшим эффектом без расхода какой-либо маны.

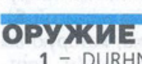
4 – THUNDER BLAST. Это заклинание черпает свою энергию из ужасной бури, бушующей между Внутренним и Внешним Мирами. Когда оно используется, из рук пославшего заклинание вырывается пучок зарядов, вызывающий громкий удар грома. Пока заряды летят к цели, они сталкиваются друг с другом и могут поразить несколько близко расположенных мишеней. Если противник расположен недалеко от вас, сила удара увеличивается, так как все заряды попадают только в него. Самое удобное заклинание – экономично расходует ману и достаточно эффективно.

6 – FIREWALL. Это заклинание позволяет Корвусу вызвать барьер огня, который он может направить далеко от себя. Огонь быстро уничтожает все, что находится в зоне горения.

8 – SPHERE OF ANNIHILATION. Аккумулируя огромное количество наступательной маны, выбрасывает ее в противника в виде мощной вспышки. Это заклинание требует высокой концентрации сил от Корвуса. Чем дольше он концентрируется (вы удерживаете нажатой **6**), тем мощнее вспышка, которую вы посылаете в противника (и, соответственно, больше расход маны). Когда Sphere Of Annihilation взрывается, ударная волна чистой энергии распространяется в разные стороны и уничтожает всех врагов, попавших в зону ее действия (кроме боссов). По сути своей абсолютно бесполезно, если только вы не попадете в окружение.

9 – IRON DOOM. Это заклинание позволяет посылать в противника не только мощный заряд маны, но и металлические шары с ос-





трыми шипами, которые разлетаются в разные стороны, поражая стоящих поблизости врагов. Расход маны столь велик, что ее хватает только на три-четыре выстрела. Так что сами решайте, нужно ли оно вам.

ЗАЩИТНОЕ ВОЛШЕБСТВО

TOME OF POWER. Это заклинание способно увеличивать мощность любого используемого заклинания или оружия в несколько раз. Это временный эффект, доступный только при использовании Tome of Power. Требует большого количества синей маны.

RING OF REPULSION. Является наиболее полезным заклинанием, когда Корвус окружен группой врагов. В этом случае, кольцо пошлет расширяющуюся ударную волну, которая далеко отбросит всех, кто находится рядом с Корвусом. Сила ударной волны настолько велика, что очень немногие могут сопротивляться этому заклинанию.

TELEPORT. Заклинание Teleport способно переместить Корвуса в безопасную зону. Если применить его своевременно, может спасти Корвуса от смерти или неминуемого поражения.

METEOR SWARM. Этим заклинанием Корвус способен вызвать камни из земли, на которой он стоит, и запустить их в орбитальное движение вокруг себя. Если вызванные камни найдут цель, то они будут поражать ее со смертельной точностью.

MORPH OVUM. Используя это заклинание, вы можете превратить любую цель, на которую оно направлено, в цыпленка. При этом ваша цель будет способна только убегать, чтобы спасти свою жизнь. Эффект временный.

LIGHTING SHIELD. Это заклинание активизирует малые сферы энергии, которые окружают голову Корвуса. При приближении любого противника шары будут выпускать в него мощные заряды.

ОРУЖИЕ

1 – DURHNWOOD STAFF. Посох, сделанный из самого прочного дерева, растущего в Parthoris. На одном его конце прикреплено лезвие. Если умело пользоваться им, посох является мощным оружием схватки. Лучше всего применять его на начальных уровнях для борьбы с хищниками. Иногда посохом можно воспользоваться и как шестом для преодоления препятствий. По мере нахождения вами источников Blade Shrine мощь посоха увеличивается, а ваше умение владеть им становится лучше. На последних уровнях вы можете вполне успешно использовать посох в ближнем бою с мощными противниками.

3 – HELLSTAFF. Это оружие было создано Seraph'ами еще до того, как они покинули землю Parthoris. Корвус успешно применял одну из его разновидностей для борьбы с D'sparil'ом. Данная модель способна вести непрерывный огонь по противнику. Максимальный эффект от применения Hellstaff вы получите, если будете стрелять по одному объекту. Для борьбы с группой врагов он малопригоден, потому что его снаряды поодиночке не обладают столь разрушительной силой. В качестве снарядов используются сферы Hellorbs.

5 – STORM BOW. Воины Ssithra создали Storm Bow. Этот мощный лук пригодится вам для борьбы с наиболее сильными и коварными противниками (особенно хорош для борьбы с боссами). Вы посылаете во врага не только острую стрелу, но и штормовой заряд с молниями, которые еще некоторое время будут добивать врага без вашего участия. Иногда пары стрел достаточно, чтобы убить сильного противника. Если запустить ею в группу врагов, то они также получат повреждения от штормового эффекта. Лучше всего использовать данное оружие для далеко расположенных мишеней. В качестве снарядов используются специальные стрелы, несущие в себе штормовой заряд.

7 – PHOENIX BOW. Стрелы этого лука несут с собой очень мощные огненные заряды, и хотя последующее воздействие их на мишень не столь сильное, как у Storm Bow, мощность этого оружия немного выше. Оно так же эффективно для борьбы с сильным или далеко расположенным противником. Только не палите из него по птицам – это бесполезно.

СВЯТЫНИ SERAPHS

Много лет назад, покидая земли Parthoris, Seraph'ы оставили после себя дары для более молодых народов. Народу Sidhe они оставили свое волшебство. Чтобы сохранить это волшебство и обеспечить доступ к нему, маги Sidhe создали коллекцию святынь. Когда Sidhe использует одну из этих святынь, он наполняется мощью древних Seraph'ов. Святыни расставлены по всей земле Parthoris, чтобы любой Sidhe мог использовать их во время своего путешествия. Для Корвуса они будут основными источниками маны и здоровья, поэтому так их и назовём – источниками.

SPIRIT SHRINE – излечит раны Корвуса и даст ему 100 единиц здоровья (максимальное количество здоровья – 150 единиц).

MANA SHRINE – пополнит запасы синей и зеленой маны.

LUNGS OF THE SSITHRA SHRINE – эта святыня поможет Корвусу дольше задерживать дыхание под водой.

REFLECTIVE SHRINE – тело Корвуса будет отражать все летящие в него снаряды.

ARMOR SHRINE – тело Корвуса будет надежно защищено мощной магической броней, которая заметно снизит повреждения от оружия противника.

BLADE SHRINE – эта святыня делает посох Корвуса одним из опаснейших орудий убийства. Эффект постоянный и имеет свойство накапливаться. Чем больше таких источников обнаружит Корвус, тем лучше будет его владение посохом.

GHOST SHRINE – делает Корвуса похожим на призрака. При этом его трудно разглядеть или убить. Воспользовавшись этой святыней, Корвус может некоторое время перемещаться незамеченным.

CHAOS SHRINE – используя эту святыню, никогда нельзя предугадать, каков же будет результат.

LIGHT OF THE SERAPH SHRINE – при использовании этой святыни появляется яркое пятно света, помогающее Корвусу лучше видеть в темноте.

ПРОХОЖДЕНИЕ

ПЕРВЫЙ ЭПИЗОД: SILVERSPRING

SILVERSPRING DOCKS

Вы стоите на мостике и видите перед собой арку и ящики. Из оружия у вас имеется только посох и заклинание Fireball.

Шагайте налево и в дверь. Крыс лучше разбрасывать руками, а тощих зомбированных мужиков бить копьем.

Зайдя, поверните направо, спуститесь по ступенькам и шагайте вперед до конца, пока не упретесь в стену. Поднатужьтесь и запрыгните на нее.

Пройдя через небольшое помещение, спрыгните на улицу и шагайте налево к костру, от него поверните направо в проход.

Нажмите кнопку на стене слева от ворот и шагайте в них. Запрыгните на мостик справа от входа и,

нажав клавишу **Пробел**, ступайте в открывшийся проход.

Пройдите в арку напротив. Вы окажетесь во дворе, где справа – цветная дверь, требующая ключ, а слева – дверь с рубильником, идите в нее.

Пройдя прямо, шагайте в арку и до конца. За последним домом вы обнаружите ключ и яму. Если вы разломаете решетку и спуститесь вниз, можете набрать маны и здоровья. В противном случае шагайте к цветной двери.

Пройдите дом насквозь и, попав во двор, поверните налево. По ящикам заберитесь в окно второго этажа, напротив него вы увидите дверь – шагайте в нее. Сразу поверните направо и пройдите в дверь.

Шагайте налево и вниз по лестнице. Напротив больших деревянных ворот есть небольшая ниша в стене – это лифт. Поднимитесь на нем и оглядитесь в поисках прохода. Ступайте туда. Вы увидите проход в полу. Разломайте доски, которые мешают вам пройти, и спрыгните вниз.

Обернитесь – вы увидите на стене круглый значок, а справа от него проход. Идите туда. Когда появится ваш противник, не теряйтесь, а постарайтесь сразу зажать его где-нибудь в углу и, не давая атаковать вас, прибейте несколькими точными ударами. Теперь шагайте туда, откуда он появился. В полу вы увидите большую дыру и веревку – спуститесь по ней вниз.

SILVERSPRING WAREHOUSES

Выйдя из подземелья, шагайте налево и по улочкам вперед, пока не упретесь в небольшой закуток с ящиками. Поднимитесь по ним на второй этаж дома и выпрыгните в окно.

Шагайте направо и в арку. Снова сверните в арку направо. Спуститесь вниз, разрушьте преграду, которая мешает вам пройти, и шагайте дальше. Справа будут полуоткрытые ворота – вам сюда.

Идите по складу, держась правой стены, пока не увидите перед собой кнопку. Пропустите ее, поверните еще раз направо – и через несколько шагов вы увидите на хорошо освещенной стене слева вторую кнопку. Нажмите ее, и спустится кран с ящиком. Поднимитесь на нем, пройдите по второму этажу и отыщите проход в соседнее помещение.

Войдя, поверните направо, заберитесь на возвышение и нажмите кнопку, теперь спуститесь по горке вниз и шагайте в образовавшийся проход.

Поднимитесь по ступенькам, идите прямо в проход. Он закрыт, так что сигайте в пролом в полу. Спуститесь в самый низ, где по стене стекает ручеек, и поверните налево.

Поднимитесь по наклонной доске, которая находится слева от входа, и нажмите кнопку. Спуститесь и сигайте вниз в воду.

Плывите в проход и прямо между двух последних колонн справа виднеется свет. Гребите туда, всплывите, оглянитесь в поисках выступов, по которым можно забраться наверх, и шагайте направо в комнату с ящиками.

Обойдите правые ящики и шагайте в проход. Перед вами лифт-платформа с рубильником, поднимитесь на нем. На другой стороне вы увидите кран с ящиком – шагайте к нему и нажмите кнопку рядом. Сигайте в дыру, которую пробьет ящик...

THE TOWN OF SILVERSPRING

Идите прямо, а затем вперед по улицам города, держась левой стены. Когда зайдете в туннель, продолжите свой путь, придерживаясь правой стены. Увидите проход справа – шагайте в него. Пройдите мимо решетки вперед и топайте по каменному туннелю, пока не попадете в комнату со свитком. Возьмите его, и откроется дверь. Зайдите в этот закуток и нажмите кнопку.

Вернитесь к открывшейся решетке и зайдите. Поверните налево и поднимитесь по ступенькам. Справа вы увидите проход, к которому ведут три ступеньки. Запомните его, а пока шагайте прямо.

Когда хилый мужчинка пробьет для вас ход, идите в него, затем в оригинально открывающуюся дверь (она заезжает в стену) и направо до самого конца. В комнате около стола лежит ключик, возьмите его и вернитесь к проходу, который вас просили запомнить.

Зайдя, сразу же поверните направо, поднимитесь по ступенькам к воротам и откройте их ключом.

Шагайте направо, а затем налево к большой лестнице. Обойдите ее с любой стороны, зайдите в арку, спуститесь вниз и поверните направо. Зайдите в закуток и спрыгните вниз в воду.

SILVERSPRING PALACE

Выберитесь на сушу и понажимайте на кнопочку слева от большой деревянной двери, пока не пробьёте отверстие, достаточное для прохода.

Пересеките зал, сверните в дверь направо: вы стоите на огромном лифте-платформе. Поднимитесь на нем и шагайте налево в арку. Потом – налево в дверь и вверх по лестнице до конца. Пройдя три арки, сверните направо.

Зайдите в дверь. Перед вами обломок моста, используйте свою силу и ловкость, чтобы перебраться на противоположную сторону. В небольшой комнатке вы найдете шестеренку – возьмите ее и спрыгните вниз.

Вернитесь к тому месту, откуда свернули в дверь направо. Но теперь шагайте прямо в большую арочную дверь, потом налево в точно такую же дверь и направо, вверх по небольшой лесенке.

Теперь топайте все время вперед, пока не попадете в зал с огромной статуей. Напротив нее дверь, шагайте туда и ждите нападения сзади. Вы снова в большом зале.

Идите налево в сторону трех проходов. Сначала загляните в правый и задействуйте механизм, вставив в него шестеренку. Теперь смело шагайте в средний проход и в дверь. Шагайте вперед до лестницы, поднимитесь наверх, пройдите насквозь небольшую комнатку. По мосту доберитесь еще до одной крохотной комнатки. Подойдите к правой стене, откроется потайная дверь. Шагайте в нее.

Перед вами три кнопки и три кубика разных цветов в восьмиугольном сосуде. Понажимайте на кнопки (в любом порядке) и вернитесь к двери, которая раньше была закрыта магическим полем (для этого, выйдя из комнатки с кнопками, пройдите вперед; откроется люк и вы упадете вниз).

Войдя, поднимитесь по лестнице в комнату с большим глобусом. Сходите в дверь налево и направо и нажмите там по кнопке. По пути захватите в нише заклинание Meteor Swarm. Теперь шагайте в открывшуюся перед вами дверь.

Вам нужно убить разбушевавшегося старикана. Сделать это не так-то просто. Вверху экрана вы увидите красную линию – это линия жизни старика. Как только вы сократите ее наполовину, старик начнет посылать в вас более мощные заряды, а затем испускать смертельный луч. Одно-два попадания луча – и вы покойник. Что делать? Сначала примените Tome

Of Power, чтобы усилить мощь вашего оружия (бейте его заклинанием Thunder Blast – **4**) и побыстрее привести старика к нужной кондиции, но при этом не потерять свое здоровье. Как только вы увидите, что его атаки усиливаются, выпускайте заклинание Meteor Swarm и бегайте по комнате, уворачиваясь от его выстрелов, а впоследствии и от его луча. Применяйте заклинание постоянно, пока старик не умрет.

ВТОРОЙ ЭПИЗОД: DARKMIRE SWAMPS

Идите в пещеру и налево. Перед вами огромное болото. Ваш путь лежит в Андорию (Andoria). Время от времени вам будут попадаться указатели, по которым вы сможете проверить себя. А так все просто: шагайте все время вперед, прыгая с бревен и пней на кочки, используя время от времени лианы, проходя участки нормальной земли. Вы можете пользоваться иногда посохом, чтобы совершать прыжки.

Убивать животных и птиц лучше до того, как они смогут причинить вам вред или скинуть вас в трясину. Сначала осмотритесь в поисках врага, уничтожьте его, если увидите, затем прыжок – и так все время.

Есть места трясины, где можно быстро пробежаться и не утонуть. Чаще всего они встречаются рядом с островками, но злоупотреблять этим не стоит, так как легко можно нарваться и на полностью непроходимое место – утонете за секунду. Лучше почаще сохраняться.

На первой развилке, которая вам попадется, сверните направо – туда, где виднеется участок твердой земли. Пройдите по нему до моста и смело шагайте прямо – здесь вода, а не трясина, так что не утонете. На второй развилке можете рвануть напрямик, туда, где висит лиана, но это можно сделать только в том случае, если у вас много здоровья. Если же пойдете направо в сторону пенька, вас ждет встреча с птицами.

После большого бревна можете быстро проскакать участок трясины до суши – это безопасно. Но тут вас поджидают гордоны. Бейте их посохом или Hellstaff'ом.

Шагайте вперед, пока не доберетесь до заваленного прохода. Увы, путь закрыт, так что идите дальше.

Когда дойдете до глубокого каньона, через который проложен мост, не бегите сломя голову по мосту – он разрушен и придется прыгать. Для тех, кто прошел болото, это сделать будет несложно. Лично я пользовался посохом.

Зайдите в ворота и шагайте вперед, придерживаясь правой скалы, пока не увидите перед собой сооружение, похожее на ворота, с двумя динозаврами по бокам. Идите в него и, спустившись вниз, сверните налево.

ТРЕТИЙ ЭПИЗОД: ANDORIA

ANDORIA HEALERS TOWER

Перед вами закрытая дверь. Чтобы попасть в нее, шагайте налево, спуститесь по лестнице и сядьте в лифт. Постарайтесь сразу развернуться таким образом, чтобы за спиной у вас был остов полуразрушенной стены. Как только лифт опустится, бегите вперед и жмите кнопку. Из стены должны выдвинуться два стержня и зафиксировать лифт. Если не удастся с первого раза, попробуйте еще, пока не зацепите лифт. Идея, я думаю, ясна. После этого зайдите на лифт, он, поднявшись, захватит с собой плиту и откроет проход.

Спуститесь по лестнице. Шагайте все время налево, затем – в лифт. Спустившись, остановитесь на пороге комнаты, но не заходите в нее, а посмотрите, что происходит. Теперь, когда вы знаете об опасности, идите к противоположному проходу.

Обойдите центральное сооружение. Перед вами квадрат, в центре которого изображен какой-то значок, а по краям небольшие квадратики. Подойдите к правому нижнему квадратику и нажмите на него. Снимите со значка щит и вернитесь к закрытой двери. Сдайте щит «на хранение» каменному стражнику и смело шагайте в открывшийся проход.

Встаньте на восьмиугольник в центре бассейна, и откроются стены. Не бойтесь, прыгайте вниз – там вода. Нырните поглубже, найдите на стене кнопку, нажмите ее и всплывите.

Пройдите в ворота и шагайте вперед до конца, пока не окажетесь перед изображением какой-то жабы. Справа и слева от нее рубильники. Дерните их, а затем покрутите вентиль. Стойте рядом с вентилем и ждите, пока помещение не затопит водой. Всплывите и постарайтесь попасть в отверстие прямо над вами. Запрыгните в трубу и шагайте по ней до конца, пока не окажетесь на улице.

Поднимитесь, пройдите немного вперед. В полу большая кнопка, нажмите на нее, и из стены выдвинется рубильник. Дерните его и шагайте на противоположную сторону. Здесь проделайте все то же самое и шагайте в открывшиеся ворота.

Шагайте все время вперед, пока не окажетесь у узорчатого прохода в виде трапеции. За ним коридор, где установлены плюющиеся огнем пушки. Советую пробежать его поскорее.

Вот вы и на месте. Ни в коем случае не убивайте большую старую «лягушку».

Поговорив с лекарем Sierkan'ом, шагайте налево в проход. Дойдя до конца, сверните налево на улицу и поднимитесь по лестнице. Пройдите мимо водопада в проход, затем в следующий и по лестнице (она находится справа от прохода) спуститесь вниз. Шагайте по воде, пока слева, между двух арок, не увидите лестницу. Поднимитесь по ней, сверните направо и шагайте в большую дверь.

ANDORIA PLAZA

Возьмите яйцо и нырните вниз. Плывите к ступенькам. Зайдите в любой проход, обернитесь и нажмите на кнопку. Теперь шагайте в открывшуюся дверь. Как бы вы ни торопились, вторая дверка все равно закроется перед вашим носом. Нырните в бассейн и в противоположном его конце нажмите кнопку.

Теперь шагайте в отрывшийся проход. Сразу сверните налево. Пройдите по мосту до конца, поверните налево и шагайте вперед, как бы спускаясь вниз (не обращайте внимания на проходы, которые вам будут попадаться), пока носом не упретесь в небольшую комнату.

Зайдя, сразу поверните направо и шагайте на улицу. Перед вами площадь с большим бассейном в центре. Шагайте налево, пройдите по коридору и ступайте в дверь.

Обойдите центральное сооружение и прыгните в воду, плывите вниз и в проход.

ANDORIA ACADEMICS QUARTERS

Плывите вверх и выберитесь на сушу. Пройдите налево, вниз по лестнице и в проход направо. Шагайте налево, придерживаясь левой стены, пока не увидите трещину в камне. Доломайте стену и аккуратно шагайте в пролом. Часть мостика ушла под воду, так что придется прыгать. Если промахнетесь и свалитесь в воду, гребите в проход, всплывите и попробуйте

заново. Летающую гадость лучше прибить сразу.

Итак, все получилось и вы стоите на мостике. В противоположной стене есть такой же узкий проходик. Шагайте в него.

Идите направо. Вы попадете в комнату, где слева – крошечный бассейн, а справа – дверь и кнопка. Сначала нырните в бассейн и нажмите у дна кнопку. Теперь идите в дверь, открыв ее кнопкой в полу. Шагайте в следующую дверь и во втором помещении с бассейном повторите процедуру.

Шагайте в открывшийся проход, спуститесь на большую площадь и зайдите в ближайшую дверь (справа и слева – две одинаковые двери) противоположного здания.

Поднимитесь по лестнице, пройдите вперед и снова поднимитесь по лестнице, которая стоит в центре помещения. Зайдите в дверь и дерните рубильник.

Вернитесь на площадь к открывшемуся «цветку» и возьмите оружие. Наступите обязательно на кнопку в центре «цветка» и шагайте в открывшуюся дверь.

Зарядившись энергией слева, нырните в бассейн, опуститесь на дно и шагайте в проход. Топайте по коридору, пересеките большой зал и идите все время вперед, пока не увидите Sea Cristal (Морской Кристалл) – цель вашего путешествия. Поднимитесь к нему и возьмите кусочек кристалла, который лежит рядом. Не свалитесь вниз, иначе придется повторить прохождение уровня.

Вернитесь в ANDORIA PLAZA тем же путем, как пришли сюда.

ANDORIA PLAZA

Шагайте к площади с бассейном, сразу сверните налево, прижмитесь к стене и шагайте вдоль нее – так вы уж точно не пропустите проход слева.

Зайдя, шагайте в светящийся проход. Сразу всплывите и выберитесь на сушу. Шагайте в сторону скульптуры какого-то ящера. Слева от нее проход – вам туда. Пройдите немного вперед и поверните направо. Шагайте в дверь.

Пройдите по верхнему ярусу к двери, которая находится напротив. Шагайте по коридору до развилки. Сверните налево и сразу шагайте в проход.

Идите вперед до светящегося бассейна, нырните в него, проплывите в проход и топайте прямо, затем налево и в проход.

Вы в комнате, залитой водой. Слева виднеется ниша на втором ярусе, заберитесь в нее по камням и нажмите кнопку. Возьмите в открывшейся нише пустой контейнер для Earthblood (Кровь Земли) и нажмите в ней же кнопку.

Шагайте в открывшуюся дверь. Идите вперед в темное помещение, поднимитесь по пандусу и сверните налево в проход. Пройдите сквозь дворик в большую пеструю дверь.

ANDORIA SLUMS

Идите в пролом прямо. Вы сразу свалитесь в воду. Нырните и плывите в проход, держась левой стены и все время сворачивая только налево. Когда вы попадете в тупик, всплывите и выберитесь на сушу.

Шагайте в туннель и на улицу. Обойдите угол здания, которое стоит перед вами, и зайдите в пролом, затем в следующий. Вы снова на улице.

Слева вы увидите Firewall Spell, а под ним кнопку. Нажав ее, шагайте в образовавшийся проход. Спуститесь вниз, напротив вы увидите большие каменные ступеньки, заросшие травой. Поднимитесь по ним, шагайте налево в проход, а затем снова сверните налево, потом направо и вперед по туннелю с водой.

Выйдя на улицу, шагайте направо. Будьте осторожны и приготовьте оружие помощней. Вас ждет большой монстр, охраняющий проход к колодцу с Earthblood. Он стреляет очень мощными стрелами, способными разрушать даже камни. Так что особо долго в одном укрытии не сидите, почаще меняйте дислокацию, потому что рано или поздно камни, за которыми вы будете прятаться, он разрушит. Монстр «привязан» к своему месту и передвигается мало, только кругом. Не стоит подходить к нему очень близко, так как его лапы и зубы также представляют опасность.

Как его лучше устранить? Для начала прячьтесь за камнями, которые находятся прямо напротив монстра. Когда он их раскидает, бегите в полуразрушенное помещение, что находится у вас за спиной. Из него стреляйте в монстра стрелами, все равно какими, но лучше Storm Bow (**5**), так как молнии, которые будут падать на монстра после выстрела, скорее его добьют, а вы сможете в это время передохнуть и спрятаться от его стрел. Даже если вы не будете очень активно увертываться от его выстрелов, здоровья вам должно хватить.

Убрав гадину, идите к тому месту, где она стояла, вы увидите проход слева. Шагайте в него. Когда потолок обвалится, зайдите в комнату и сразу сверните направо. Поднимите немного голову, увидите проход – заберитесь туда.

Шагайте вперед до конца и спрыгните в воду (запомните то место, откуда прыгаете, потом вам придется здесь же запрыгивать обратно), отыщите проход и плывите в него, затем в следующий, и так, пока не увидите перед собой подводный колодец. Здесь и содержится Earthblood. Достаньте контейнер и наполните его. Теперь не забудьте взять его обратно и тем же путем вернитесь на уровень ANDORIA PLAZA, а оттуда в ANDORIA HEALERS TOWER.

ANDORIA HEALERS TOWER

Прежде всего вам нужно поторопиться и вылечить лекаря. Идите к нему в комнату, поднимитесь на второй ярус этого же помещения и сядьте в небольшой лифт-платформу, он поднимет вас в лабораторию. Около кипящего чана вы увидите два одинаковых прямоугольных сооружения, напоминающих нишу. В одно из них поместите Морской Кристалл, а во второе – Кровь Земли. Возьмите пробирку со снадобьем и спуститесь вниз к лекарю. После излечения он откроет для вас дорогу в царство жуков – K'chekrik. Шагайте к «рогам» и отправляйтесь в путешествие.

ЧЕТВЕРТЫЙ ЭПИЗОД: KATLIT'K CANYON

KELL CAVES

На этом уровне нет карты (как и в последующих), зато много проходов и диких зверей. Вам все время придется лазить по скалам и плавать, так что следуйте описанию, если заблудитесь.

Итак, шагайте вперед до развилки, затем налево, а потом направо в пещеру. Как только вы увидите место, где скалы сменяются стенами помещения, остановитесь и посмотрите на левую стену. Из этих двух небольших выпуклостей вылезают огромные шипы и прокалывают всех, кто пытается лезть напролом. Пригнитесь и перекатитесь под ними. Теперь можете смело шагать дальше.

Топайте направо и вверх по лестнице. Как только подниметесь, спускайтесь направо (в пещеру не суйтесь – вас придавит огромными камнями).

HERETIC II

Спуститесь по лестнице к воде, держась как можно ближе к левой стене: лестница настолько ветхая, что ступени будут проламываться под вашими ногами. Нырните и плывите в соседнее помещение.

Слева от вас будет дверь, скрытая под водой, а прямо вы увидите рычаг, открывающий ее. Он находится на небольшом выступе. Чтобы попасть на выступ, плывите к камням, которые навалены справа от него. Оттолкнитесь от них и, сделав сальто, запрыгните на выступ. Это не всегда получается с первого раза, но другого способа я не нашел. Главное – не переборщить и не перелететь через выступ.

Дернув рычаг, плывите в открывшийся проход. Как только вы попадете из прохода, сделанного разумными существами, в проход, сделанный силами природы, на вас нападут дикие звери, так что приготовьтесь. Вам нельзя терять много времени под водой – воздуха не хватит.

Плывите дальше и, как только увидите просвет над головой, выберитесь на сушу, пройдите немного вперед, спуститесь вниз и снова ныряйте в воду. Опуститесь на дно и плывите в туннель до очередного просвета. Всплывите и выбирайтесь на правую сторону.

Поднимитесь по скалам наверх и шагайте вперед, держась левее. Снова заберитесь наверх. Пройдите мимо источника прямо. Здесь, если приглядеться, можно выделить узкую каменную тропинку, которая идет между двух глубоких расщелин. Шагайте все время по ней, и она вас выведет в пещеру с колоннами, сделанными разумными существами. Шагайте вперед до узкого проходика, закатитесь в него и шагайте дальше...

KATLIT'K CANYON

Шагайте вперед и нырните в воду. Плывите, пока не увидите просвет. Выберитесь на сушу, шагайте в проход и на улицу.

Время от времени вам будут попадаться указатели «K'chekrik» («На К'чекрик») – можете себя по ним проверять.

Пройдите немного вперед, слева вы увидите что-то вроде высоких ступенек в скале. Поднимитесь на третью, обернитесь и поднимитесь на четвертую, которую увидите. С этой площадки хорошо видна пещера напротив. Перепрыгните в нее.

Шагайте налево и снова поднимитесь по скалам. Идите к пещере, что находится слева. Выслушав историю умирающей «лягушки», зайдите в пещеру и шагайте вперед.

Мост, который попадется вам, полуразрушен. Так что прыгайте и шагайте дальше. Со следующим мостом та же история. Идите смело вперед, пока не выйдете к водопаду. Шагайте по мосту в пещеру и до тупика. Обернитесь – слева вы увидите подъем. Лезьте по кускам скалы наверх и шагайте в центральный проход. Вы снова попадете на улицу.

Идите налево по указателю и спрыгните вниз. Сверните в пещеру направо. Нырните в озеро и плывите в проход. Дойдите до конца и аккуратно спрыгните с водопада, чтобы не попасть в колеса. Шагайте налево и по указателю в пещеру.

Выйдя из нее, сразу поверните налево и отыщите в углу ключ. Теперь идите в ворота.

ПЯТЫЙ ЭПИЗОД: K'CHEKRIK

K'CHEKRIK HIVE 1

Не успеете войти, как в вас со всех сторон полетят огненные шары. Стражники сидят наверху, справа и слева от входа, так что вы знаете теперь, куда стрелять. Идите в проход направо, если вам нужно подзарядиться Spirit Shrine. В противном случае отправляйтесь налево.

Как только закончится коридор, вас встретят огненные пушки. Проскочите их поскорее и зайдите в следующий зал. Слева вы увидите место для амулета, который вам нужно добыть, чтобы пройти дальше. Сразу у выхода, справа, есть кнопка. Нажмите ее и шагайте в открывшуюся дверь. Для этого вернитесь в первое помещение и сверните налево.

Шагайте до следующего помещения. Сверните в проход направо и идите по левой стене до воды. Нырните. Отыщите проход в центральном сооружении и плывите на самое дно, затем в проход.

Как увидите сверху свет, всплывите и выберитесь на сушу. В вас постоянно летят ножички. Убейте поскорее этого «факира» (лучше всего приблизиться к нему на максимально близкое расстояние).

Теперь отыщите в скале (справа от метателя ножичков) незаметную дверку и шагайте в нее. Зайдите в помещение, где крутятся два колеса, и нажмите кнопку.

Вернитесь в глубокий колодец и плывите на самый верх. Выберитесь на сушу, нажмите на кнопку в полу перед дверью и шагайте вперед.

K'CHEKRIK HIVE 2

Перейдите мост и шагайте все время вперед. Поднимитесь по наклонной дорожке и посмотрите на колонну слева. Здесь есть кнопка, которую можно нажать, только выстрелив в нее. При этом за вами опустится лифт-платформа, на котором можно подняться и взять здоровье и ману.

Поднимитесь по большим каменным ступенькам. Прямо перед собой вы увидите гробницу, которую держат две статуи. Запомните ее. По углам плиты, где стоят статуи, вы увидите четыре столбика, из которых вырывается пар. Чтобы отключить его, шагайте налево и, подпрыгнув, нажмите кнопку. Здесь же вы увидите проход – идите в него.

На развилке шагайте вперед. Вы придете в небольшое помещение, где слева можно разглядеть выступы в скале; поднимитесь по ним и шагайте в проход, потом налево и все время вперед по дорожке, пока не попадете в большое помещение.

Прямо перед входом висит веревка, а справа находятся три кнопки и двери, которые они открывают. За дверьми вы найдете ману и здоровье, но что самое хорошее – за третьей дверью вас ждет драгоценный камень T'chekrik Heart Gem, который нужен, чтобы открыть гробницу.

Теперь спуститесь во веревке. Идите в обыкновенную дверь. Шагайте по каменному туннелю до развилки – вам прямо. Пройдите через коридор с огненными пушками и сядьте в лифт-платформу.

Поднявшись, шагайте прямо к двери и нажмите перед ней кнопку. Спрыгните вниз и выйдите к знакомой развилке.

Шагайте направо в открывшуюся дверь. Теперь налево и до конца. Затем в проход справа. Обойдите центральное сооружение и поднимитесь по ступенькам. Когда двери откроются, возьмите Spear of the Warrior и тут же приготовьтесь к нападению.

Убив жуков, пройдитесь по кругу. В одном из помещений вы найдете кнопку в полу, нажмите ее и садитесь в лифт. Поднимитесь. Забейте жуков, что беснуются внизу, спрыгните. Вы уже были здесь, так что теперь вернитесь к гробнице.

Встаньте около гробницы и используйте найденные вами пред-

меты. Теперь пройдите в открывшуюся перед вами дверь и возьмите Warrior's Amulet. В яму прыгать не стоит (есть вероятность провалиться слишком далеко), только если вам уж очень нужно здоровье. Вернитесь на предыдущий уровень.

K'CHEKRIK HIVE 1

Сразу идите к тому месту, где требуется амулет. Применив его, посмотрите, что будет...

THE GAUNTLET

Этот уровень весь состоит из испытаний разной степени сложности. Некоторые из них покажутся вам пустяковыми, а над другими придется попотеть. В любом случае, только суперигрок сможет пройти уровень за раз. Так что сохраняйтесь после каждого успешного шага.

Пройдите немного вперед и сверните на дорожку слева. Остановитесь и осмотрите то, по чему вы должны перейти поток лавы. Это горбатый мостик. Как только вы пройдете треть пути, он начнет разрушаться у вас под ногами. Единственный способ пройти его – очень быстро бежать.

Теперь идите налево и вниз. Когда спуститесь, обратите внимание на круг в полу. Если встать на него, острые ножи покромсают вас в клочья. Отойдите немного назад и, используя клавишу прыжка, сделайте сальто над этим местом. Теперь шагайте дальше и будьте готовы к нападению с трех сторон. Перебив живность, вы увидите в конце коридора точно такой же круг-ловушку. Перепрыгните через него и шагайте дальше.

Вас ждет следующее испытание: по островкам в полу вы должны перебраться на противоположную сторону к проходу. Некоторые островки безопасны, а на некоторые периодически опускаются огромные колонны (вы можете отличить их по пятнам грязи). Так вот на последних задерживаться нельзя ни секунды, их можно использовать только в качестве опоры при прыжке дальше. Когда будете прыгать на опасный островок, дождитесь полного подъема колонны. Если вы промахнетесь, то вернётесь к началу испытания, но если на вас опустится колонна, то начнете заново уровень.

Пройдите по коридору прямо, обойдите центральное сооружение и поднимитесь на лифте-платформе. Отбейтесь от жуков и, используя большие валуны, разбросанные в лаве, заберитесь на узкий мостик, который идет по периметру помещения и держится на шести колоннах. Пройдитесь по мостику и нажмите кнопку. В стене откроется дверь и выползут ступеньки – шагайте туда.

Дойдя до прохода, посмотрите вниз на заостренные колья, а теперь налево, на кнопку. Пальните по ней из какого-нибудь оружия, чтобы включить вращающийся мостик. Сначала вы должны запрыгнуть на него, затем постараться удержаться на нем, а потом перепрыгнуть в проход напротив. После предыдущих испытаний это детские игрушки.

Пройдите вперед и снова поднимитесь на лифте. Шагайте в проход, дождитесь подвесной люльки и переберитесь с ее помощью на противоположную сторону.

Отдохнули, расслабились – теперь новая заморочка. Перед вами колодец. Встаньте спиной к двери и прыгните в него, очень быстро бегите вперед. Можете затормозить, когда услышите звук падающего моста.

Перед вами развилка, шагайте направо, затем сразу налево – в спину вам направлены острые колья. Постарайтесь не свалиться в яму сразу перед спуском, для этого держитесь левой стороны.

Теперь вы должны проскочить две вращающиеся булавы. Как это лучше сделать? Каждая булава уходит в свою стену, оставляя свободным небольшой проходик у противоположной стены. Чтобы пройти первую булаву, прижмитесь к правой стене – так она вас не заденет. Теперь дождитесь просвета между ними и ползите к левой стене. А тут уже несложно проскочить и вторую булаву (я все время передвигался ползком).

А вот и нож гигантской мясорубки. Постарайтесь пристроиться за одним из его лезвий так, чтобы следовать точно его движению. Как только окажетесь на противоположной стороне, быстро пройдите вперед. Но не свалитесь в лаву.

Теперь топайте по движущимся столбам, переходя (!) с низких на более высокие (в тот момент, когда высокие столбы находятся в низшей своей точке). Совершенно не обязательно скакать по всем пяти столбам, хватит и трех, чтобы приблизиться к платформе.

Спрыгните на нее, вожмитесь в стену и очень быстро бегите вперед. Платформа убирается в стену. Спрыгните с нее на безопасный участок, но не торопитесь сворачивать за угол.

Здесь вас ждут три пресса разной конструкции. Подойдите вплотную к первому, дождитесь того момента, когда он будет в самой опасной точке (для данного пресса это момент, когда он опустился вниз), и сделайте шаг вперед. Аналогично поступите и с двумя другими: опасный момент – шаг вперед. Будете ждать, пока пресс встанет в безопасную позицию, не успеете пройти!

Снова поворот и вращающиеся палицы. Чтобы пройти первую, встаньте справа, дождитесь, когда она в нижнем положении проедет у вас перед носом, шагайте вперед. Затем встаньте к левой стене и аналогично пройдите вторую палицу.

Шагайте в проход и налево. Перед вами откроется круглая яма, прыгните в нее.

THE TRIAL PIT

Шагайте в дверь и пройдите насквозь комнату, держась правой стены. Выйдите и посмотрите, что будет.

На этот раз вам предстоит сразиться с тупым, безоружным, но очень большим и зубастым монстром. Он не опасен, если выбрать правильную тактику. Прежде всего учтите, что если он вас зацепит или попробует на зубок, вы долго не проживете. Так что не давайте ему к себе приближаться вообще.

Самый лучший способ – войдя в дверь, вжаться в угол и оттуда, не двигаясь, расстреливать чудовище огненными шарами или стрелами (подойдет любое мощное оружие), пока оно не сдохнет. Все его попытки прорваться к вам будут бесплодными. А хорошая порция огня вообще не даст ему возможности сосредоточиться.

LAIR OF THE MOTHERS

Шагайте по коридорам все время вперед, открывая двери, по-

ка не попадете в комнату с большой самкой-жуком.

Сверните направо и допрыгайте по камням до веревки. Поднимитесь по ней, запрыгните на балкончик и шагайте к противоположному проходу.

После коридора вы попадете еще в одно помещение со зловонной жижей внизу. Используйте выступы на стенах, чтобы попасть на противоположную сторону.

Шагайте по коридору до конца, поднимитесь в горку и, выйдя из последней арки, сверните налево или направо и дойдите до противоположной стены. Перепрыгните ее и возьмите ключ.

Вернитесь к самке и пройдите в дверь на другой стороне. Шагайте вперед.

По красным трубам заберитесь на второй ярус и шагайте в проход и вперед по коридору. Обойдите большое сооружение с любой стороны, зайдите в него и возьмите идола (T'chekrik Idol). Тут набежит куча охранников, так что будьте начеку.

Перед входом в это сооружение находятся два лифта-платформы, спуститесь с их помощью в хорошо знакомое вам помещение. Вернитесь к тому месту, где брали ключ, только теперь шагайте по коридору дальше. По пути вам попадется усечённая пирамидка, поставьте на неё идола, и вы попадете в апартаменты королевы жуков.

Вам не нужно убивать эту красотку, только покажите ей свою силу, и она сама сдастся (это произойдет, когда закончится ее линия жизни). Главное – не попадать под белые лучи, которые она периодически испускает. Сами же стреляйте в нее стрелами или огнем, запустите заклинание Meteor Swarm, в общем, делайте все, чтобы как можно скорее сократить ее линию жизни. Если же вам нужно спрятаться, то будочка в центре комнаты вполне подойдет.

ШЕСТОЙ ЭПИЗОД: OGLE MINES

OGLE MINES 1

Идите прямо. Спуститесь по веревке и шагайте в проход. Аккуратно пройдите по деревянному мосту в шахту – если свалитесь вниз, считайте, что уровень надо начинать заново.

Вы увидите маленьких Ogle'ов, которых нещадно эксплуатируют здоровые мужики с плётками. Наведите тут порядок и зайдите в шахту.

Сверните направо и запрыгните на скалу, где виднеется проход, вам туда. Пройдите до развилки и поверните направо. Спустившись, шагайте направо в проход. Он приведет вас к лифту-платформе. Нажмите рычаг и спуститесь на один уровень.

Пройдите вперед до развилки. Перед вами два моста. Один еле дышит, а второй уже разрушен. Шагайте вперед по тому, что пока цел. Зайдите в ворота. Проход приведет вас к лифту-платформе. Спуститесь на нем.

Зайдите в шахту и посмотрите налево. Под мостом вы увидите небольшой проходик, закатитесь в него. Пройдите направо и доломайте опору трубы. Когда она упадет, поднимитесь по трубе на второй ярус этого помещения и шагайте в проход.

Идите направо и в проход. Перед собой вы увидите обломки колонн и всякий строительный мусор. Заберитесь по нему на второй ярус этого помещения и шагайте направо в деревянную будку, где надо дёрнить за рубильник.

Спуститесь и вернитесь немного назад. Вы увидите открывшийся проход, шагайте в него. Здесь в комнате лежит колесо от вагонетки, возьмите его и вернитесь к развилке на мосту.

Перепрыгните через разрушенный мост и пройдите немного вперед ко второму отрезку рельс. Почините плоскую вагонетку (приделайте колесо), и в путь.

OGLE MINES 2

Шагайте прямо и в конце спрыгните вниз. Отыщите небольшой проход в скале, слева от двери, и зайдите в него. Аккуратно пройдите мост и шагайте направо до упора, пока перед вами не распахнутся дверцы. Зайдите и дерните рычаг.

Вернитесь немного назад и шагайте в открывшуюся дверь.

Поверните вентиль на трубе слева от входа и шагайте по рельсам. Спуститесь вниз и топайте в проход налево.

Вы выйдете к озеру лавы. На противоположной стороне виднеются два прохода. Вам нужно попасть с помощью островка в центре озера в пещеру, что находится справа. (Если вы поднимитесь по цепи, найдете источник Mana Shrine, оружие и броню.) Попав в пещеру, возьмите кусок необработанной руды (Unrefined Ore).

Вернитесь к тому месту, куда вы спрыгнули, чтобы прийти сюда. Шагайте по рельсам, пока не попадете в помещение Refinery. Положите кусок руды в лоток машины и подождите, пока та его не обработает. Зайдите с другой стороны машины и возьмите обработанный кусок руды (Refined Ore).

Идите в проход и шагайте вперед по мосту, держась правее. В конце моста нажмите на рубильник и поднимитесь на лифте-платформе. Шагайте в проход, затем в следующую дверь.

Справа от входа находится механизм канатной дороги. Примените обработанную руду, чтобы починить его. Дерните рубильник и отправляйтесь в люльке на другую сторону.

Шагайте вперед. Справа вы увидите ворота, освещенные двумя факелами, зайдите в них. Сядьте в большой лифт-платформу слева от входа и нажмите кнопку.

MORCALAVIN'S DUNGEON

Шагайте все время вперед, держась левой стены (никуда не прыгайте и не лезьте), пока не дойдете до огромного лифта-платформы. Поднимитесь на нем и шагайте направо в тупик до самого конца, вас поднимет лифт-платформа.

Поднявшись, пройдите по коридору в комнату и сверните в глубокую нишу справа. В конце находится лифт-платформа, поднимитесь на нем. Шагайте к противоположной стене. Дерните рубильник и идите в открывшийся проход (для этого вернитесь вниз в комнату).

Вас сразу постараются поджарить, так что проскочите коридор поскорей. Шагайте прямо до большого помещения с решеткой в полу. Напротив входа вы увидите нишу, где находится лифт-платформа. Поднимитесь на второй ярус этого помещения. Отыщите на стене кнопку и нажмите ее.

Когда клетка начнет опускаться, запрыгните на ее крышу и дождитесь, когда она снова поднимется вверх. Перепрыгните с нее на пол верхнего этажа. Поднимитесь по каменной лестнице и нажмите два рубильника. Спуститесь в помещение с решеткой в полу. На выходе из нее сверните налево и зайдите в открывшуюся камеру. Поговорив с умирающим, возьмите ключ и ползите в разломанную стену камеры.

Попав в соседнее помещение, сразу сверните налево, дойдите до конца и по выступающим частям стены заберитесь на центральное возвышение. Идите по нему вперед. Для того чтобы успешно преодолеть препятствия в виде подни-

мающихся и опускающихся колонн, быстро проходите вперед до упора каждый раз, как колонна перед вами начнет подниматься. Пройдя колонны, не свалитесь вниз с узкого мостика, иначе все придется повторить еще раз.

Шагайте в ворота и вперед, пока не отправитесь на следующий уровень.

СЕДЬМОЙ ЭПИЗОД: CLOUD FORTRESS

CLOUD FORTRESS

Шагайте в проход в виде короны. Поднимитесь по лестнице и идите вперед до большой двери.

Зайдя, поднимитесь по большим каменным ступеням.

Вы у ворот Cloud Fortress. Зайдите и шагайте все время вперед. Заблудиться здесь невозможно. Просто идите по коридорам, проходя из двери в дверь, никуда не прыгая, и вы окажетесь перед большими воротами. Откройте их ключом, взятым у заключенного, и – вперед.

MORCALAVIN'S INNER SANCTUM

Идите в ворота и в проход налево. Поднимитесь по лестнице. Как только она закончится, зайдите в проход справа.

Посмотрев мультик, шагайте по коридору дальше. Имейте в виду, что в конце, перед дверью, вас ждет засада.

Войдя, печально посмотрите на мерцающий слева проход, закрытый магическим полем, и шагайте в дверь прямо.

CLOUD FORTRESS LABS

Шагайте в проход налево. Спуститесь вниз, пройдите мимо двери справа в небольшую комнатку. Включите рубильник в центре комнатки и шагайте вперед к подъемнику. Поднявшись, выпрыгните наверх. Найдите на стене кнопку и нажмите ее. Спуститесь обратно и шагайте в дверь.

Идите до большого помещения с каменным столом в центре, сверните налево и в проход. Топайте вперед до комнаты, где по стенам расставлены колбы с различными организмами. Пройдите в соседнюю комнату и дерните рубильник.

Вернитесь в комнату со столом и шагайте в открывшийся проход. Дойдя до развилки, сверните направо и идите прямо к большому механизму. У стены, слева, есть небольшой проходик и наклонная узкая труба, спуститесь по ней в комнату.

Шагайте в проход. По пути обратите внимание на печь слева. В центре печи находится нужная вам кнопка, только прежде чем лезть туда, нужно отключить огонь.

Поднимитесь на лифте-платформе и шагайте в проход. Поднимитесь по лестнице и дерните рубильник. Вернитесь к кнопке, что в печи, и нажмите ее.

В этом же помещении отыщите лифт-платформу и поднимитесь на нем в знакомое вам место. Вернитесь к развилке. Теперь ваш путь лежит вверх по лестнице.

Прямо напротив входа, на механизме, вы увидите рубильник. Дёрните его и нажмите кнопку, которая откроется рядом.

Вернитесь в начало уровня и шагайте в CLOUD FORTRESS.

CLOUD FORTRESS

Идите прямо в дверь, затем по коридору до конца. Выйдя на улицу, сверните в соседнюю дверь. Шагайте вперед по коридору, проходя из двери в дверь, пока не попадете на следующий уровень.

CLOUD LIVING QUARTERS

Шагайте прямо, затем налево и через зал. Дойдя до развилки, сверните налево.

Зайдите в дверь и шагайте вперед в маленькую комнатку со столом в центре. Отыщите справа от стола дверь и шагайте в нее.

Спуститесь по лестнице в подвал и сверните налево. Идите вперед, держась левой стены, чтобы не пропустить глубокую нишу, в конце которой есть лифт-платформа. Поднимитесь на нем в комнатку с ящиками.

Нажмите рубильник на стене справа и шагайте через открывшуюся здесь дверь в комнату со столом. Нажмите кнопку и вернитесь к развилке.

Пройдите вперед и спрыгните в пролом. Перед вами лестница и проход. Начните с прохода. Идите в него и поднимитесь по всем лестницам до самого конца. Перейдите на другую сторону и возьмите ключ. Имейте в виду – если вы спрыгнете здесь вниз, то вернетесь в зал, который пересекали в начале уровня.

Теперь вернитесь к лестнице у пролома и поднимитесь по ней, зайдите в дверь и сразу сверните в темный проход налево. Поднимитесь по лестнице и на развилке сверните направо.

Вы увидите лифт-платформу, поднимитесь на нем и шагайте вперед мимо книжных полок. Поднимитесь по лестнице до конца и нажмите кнопку. Теперь спуститесь немного вниз и шагайте прямо в проход.

Снова поднимитесь по лестнице и в библиотеке заберитесь на центральную полку. С нее хорошо виден рубильник (особенно, если вы воспользовались источником Light of the Seraph Shrine, который находится здесь же). Включив рубильник, идите в открывшийся проход.

Спуститесь по лестнице и идите направо в зал. Прямо перед собой вы увидите лифт-платформу, поднимитесь на нем и нажмите кнопку, чтобы отключить шестую книгу. Вернитесь на уровень CLOUD FORTRESS, а оттуда в MORCALAVIN'S INNER SANCTUM.

MORCALAVIN'S INNER SANCTUM

Идите к закрытому ранее магическим полем проходу. Зайдя, подкрепитесь у всех трех источников. Дерните оба рубильника и встаньте на появившийся из пола круг. Вы телепортировались в логово Моркалавина.

Убить его невозможно. Но каждый раз, когда он временно умирает, открывается защитное поле на постаменте в центре комнаты, на котором находятся магические книги.

Что вам нужно сделать? Первый раз, когда вы «убьете» Моркалавина, у него появится линия жизни. Палите в него, уворачиваясь от его ударов, пока не увидите, что жить ему осталось мало. Включайте огненные стрелы (**5**), стрельните в него и приблизьтесь к защитному полю, но не суйтесь в него, иначе вас здорово откинет назад. Остаточные явления от выстрела – огненный дождь и молнии – добьют Моркалавина без вашей помощи и поле на секунду откроется. Шагайте напрямик к его книге, она находится прямо напротив дорожки и от нее идет луч к центральному столбу света (кстати, можете пройти прямо через него). Кладите свою книгу на него и смотрите финальный мультик.

Несколько советов. Первое – не подходите к Моркалавину близко, своим посохом он пускает мощную магическую волну, сбивающую с ног и отнимающую жизнь. Второе – берегите огненные стрелы. Третье – не стойте на дорожке, ведущей к книгам, когда Моркалавин силен и полон жизни. Он может вас с нее сбить в пропасть, где вы и погибнете. Ну и, конечно, не забывайте проверять источник – время от времени он пополняется. Удачи! ■

Денис Ольховой, клуб «Game Galaxy»

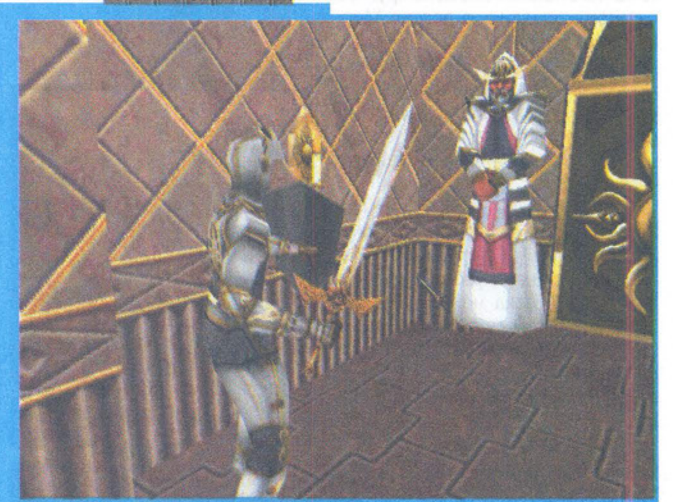
KING'S QUEST: MASK OF ETERNITY

РАЗРАБОТЧИК	Sierra
ИЗДАТЕЛЬ	Sierra
ВЫХОД	декабрь 1998 г.
ЖАНР	приключение с элементами RPG
ТРЕБОВАНИЯ	P-166, 32 Мб, 3Dfx
ГРАФИКА	★★★★★★★★★☆
ЗВУК	★★★★★★★★☆☆
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★☆☆
ОБЩИЙ РЕЙТИНГ	8.4 Sierra решила поэкспериментировать с самой старой своей игрушкой

Долгожданное продолжение серии King's Quest наконец-то вышло в свет. Очередная часть королевских приключений носит название Mask of Eternity, то есть «Маска Вечности». Эта игра воплотила в себе многолетний опыт компании Sierra и все трюки, созданные её «игроделами». Компания заявила, что ее специалистам удалось создать принципиально новую игру, и в результате восьмая часть королевских приключений не похожа на остальные игры этой серии. Новинка представляет из себя полностью трехмерную игру, в которую можно играть так же, как и в Quake, но при этом нельзя забывать о том, что это все-таки квест. «Маска Вечности» сделана так, что классификации она не поддается, поэтому вместо споров о принадлежности ее к RPG или квестам считайте, что это подарок для поклонников обоих жанров.

История начинается с успокаивающей фразы – давным-давно в волшебном мире все жили в согласии, на лугах паслись единороги, добрые волшебники изучали магические заклинания, а короли и королевы мудро управляли своими народами. В королевстве Девентри жители процветали под правлением своего славного короля Грэхема, но внезапно пришел день, который изменил все и превратил порядок в хаос. Произошло это потому, что в то время, как все жители волшебного мира радовались жизни, злой колдун Лукрето проник в святая святых мироздания и с помощью ужасного заклинания расколол Маску Вечности.

Во время этих ужасных событий ничего не подозревающий молодой человек Конор подошел к дому своей подруги Сары, которая радостно выбежала ему навстречу. Именно в этот момент началось действие колдовства Лукрето – поднялся страшный ветер, с деревьев осыпались листья, на королевство опустилась тьма, в руки Конора упал осколок Маски Вечности, а Сара, как и все жители королевства, окаменела. Дальнейшая судьба волшебного мира оказалась в руках Конора, и теперь только он сможет спасти свой мир. Сейчас все зависит от вас.



КОРОЛЕВСТВО DAVENTRY

Все начинается у дома Сары. Войдя в дом, не трогайте чайник, стоящий у огня, – после схватки с гоблином он восстановит вашу жизненную энергию, поэтому содержимое не должно быть потрачено впустую. Со стола возьмите грибы, а с полки рядом с кроватью заберите пузырек с янтарной микстурой, которая защитит вас в бою.

Сейчас вместо оружия у вас одни кулаки, поэтому нажмите на изображение рук, и это поможет вам приготовиться к сражению. Теперь выйдите из дома и поверните налево за угол. Увидев поджидающего вас гоблина, убейте его и заберите у него деньги и грибы, а после этого возвращайтесь на дорогу и идите направо. На левой стороне вы увидите свой деревенский дом. Дождавшись, когда гоблин отойдет от входа, зайдите внутрь, ступайте в дальнюю комнату и возьмите кинжал на столе. При необходимости попейте из чайника, стоящего в камине, чтобы полностью восстановить ваше здоровье. Откройте фляжку на полке и заберите деньги, после чего выходите из своего дома и избавьтесь от ближайшего гоблина с помощью кинжала. Теперь вам надо вернуться к дому Сары, от которого идите мимо церкви к озеру. На берегу стоит волшебник, который не окаменел благодаря своим заклинаниям. Подойдите и заговорите с ним. Выслушайте все, что он вам скажет. Окончив свой рассказ, он даст вам волшебную карту. В правом нижнем углу экрана появится маленькая карта, при нажатии на которую вы сможете определить собственное местоположение.

На берегу рядом с вами вы увидите помещение для сушки рыбы – если вы съедите связку рыбы, то вам это пойдет на пользу. После того как ваше здоровье будет восстановлено, идите в деревенский дом, расположенный напротив. Увидев на столе корзинку, заберите из нее грибы, затем заберите кожаные ботинки, стоящие рядом с кроватью, и деньги, лежащие на полке. Открыв шкатулку, вы найдете там еще несколько монет. Выходите из дома и обойдите его справа, затем прикончите монстра, болтающегося рядом с окаменевшим фермером, и двух зомби, которых вы найдете позади дома. Соберите все грибы и идите на север к фонтану, вода которого залечит ваши раны.

От фонтана идите прямо к таверне, где надо забрать кожаные перчатки, лежащие на стойке бара. Имейте в виду, что если вы выпьете вино, оставшееся на столах, то Конора очень быстро «развезет». Из шкатулки на полке заберите деньги, после чего поднимитесь на второй этаж и возьмите из большого сундука целебные кристаллы, затем спускайтесь и выходите на улицу. Увидев рядом с таверной

несколько бочек, разбейте их и заберите микстуры.

Приготовьтесь к бою и идите на северо-запад к мосту. Убейте охранника и переходите на противоположную сторону. Увидев слева ветряную мельницу, достаньте кинжал и медленно поднимайтесь по склону. Будьте очень осторожны и имейте в виду, что как только вы увидите мельницу, на вас нападут одновременно три монстра. Во время боя не забывайте поддерживать здоровье, для чего надо есть грибы. За дверью мельницы вы встретите еще одного монстра, поджидающего вас с арбалетом. Прикончив эту мразь, заберите арбалет и заходите внутрь. Посмотрев на потолок, вы увидите топор. Подвиньте тюк сена, затем прыгайте на него и берите топор в руку, после чего убедитесь, что ваше здоровье находится на уровне 100 %. Медленно выйдя на улицу, вы увидите, что дорогу вам преградил сторонник зла, в ответ выпейте микстуру янтарного щита и убейте его. Подберите все, что он выронит, и возвращайтесь через мост к фонтану.

У фонтана поверните направо и двигайтесь на запад к водяной мельнице. Обойдите здание справа и срубите топором дерево, стоящее у стены. Когда дерево упадет, оно перекроет воду, после чего остановится водное колесо, а вместе с ним и жернова. Теперь заходите внутрь, запрыгните на второй этаж и возьмите веревку с крюком.

Спускайтесь вниз и идите на север к ветряной мельнице, около нее поверните направо и идите в дом Каванага. Зайдя туда, посмотрите на скакалку и детские рисунки, лежащие на столе, причем не забудьте нажать на них. Забрав из корзины грибы, выходите на улицу и обойдите дом с левой стороны. Увидев дворовую постройку, приготовьте топор и только после этого распахните дверь, а потом войдите внутрь и убейте удивленного монстра.

Теперь можно продолжать путь – перепрыгните через забор и идите на север вдоль реки. Когда вы подойдете к стене, в нижнем правом углу экрана загорится стрелка, направленная вверх. В ответ жмите на изображение крюка в вашем инвентаре, а потом на стену и поднимайтесь по веревке вверх. На стене стоит стол с каменными блоками, которые надо столкнуть в воду и спуститься вниз. После этого идите в туннель, который был скрыт водопадом. Услышав вопрос, ответьте: «Да». В результате вы получите возможность добраться до замка Daventry.

Двигайтесь по зигзагообразному туннелю до стены, а затем поверните свечу, что позволит вам открыть секретный проход. Подойдя к портрету короля, вдавите его в стену, в результате чего откроется тайник. Возьмите медный ключ из тайника и идите налево в Тронный зал, причем не забудьте в коридоре подобрать пепел от факела. В Тронном зале подойдите к зеркалу и посмотрите в него – нажав на него курсором, вы увидите в нем главное зло. Теперь возвращайтесь в обеденный зал и выходите через туннель.

От водопада идите на север к указателю Daventry, у которого поверните направо и идите на восток. Когда на вас нападет пятерка зомби, то прибейте и их, а затем соберите все вещички, которые они выронят, после чего медленно идите дальше на восток. Увидев охрану мавзолея, близко к ней не подходите, а расстреляйте охранников из арбалета, после чего появится освобожденный дух сэра Джеймса Девентри. Ступайте к мавзолею, сломайте решетку и войдите внутрь склепа, затем отодвиньте крышку саркофага и возьмите кольцо героя. Выйдя из склепа, идите по мосту на ту сторону рва.

Перед тем как входить в замок, достаньте топор и проверьте состояние здоровья. С двух сторон от входа вас ждут монстры. Ликвидировав их, поднимайтесь по любому из пандусов на второй этаж, но топор не убирайте – за углом вас ждет еще один монстр. Аннулировав его, идите по стене налево, перебейте охрану на стене и поднимайтесь на смотровую башню. Зарубите охранника и заберите у него микстуру, после чего спускайтесь вниз и идите в коридор. Здесь вам надо отключить самострелы, для чего надо по одному разу потянуть за все цепи, потом ступайте в комнату у основания башни. Открыв дверь с помощью ключа из замка, вы увидите, что в комнате находится телепорт, который сейчас использовать нельзя! Выходите из замка и идите на восток, через узкий проход в горах. Встретив у грязного водоема большого зверя, похожего на единорога, поговорите с ним.

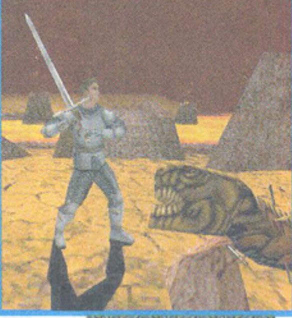
Теперь двигайтесь на юг к дому алхимика, входная дверь которого забита досками. Сбив их при помощи топора, входите в дом. Возьмите с полки свиток и микстуры, а затем выходите из дома и идите к церкви. Подойдя к главному входу, забросьте крюк и поднимитесь на крышу, а с крыши спускайтесь внутрь. Возьмите свечу со стола и идите к урне у витража. Толкнув урну, через разбитый витраж вы увидите, как откроется дверь в мавзолей. Выходите из церкви и через кладбище двигайтесь к мавзолею, причем на кладбище будьте начеку. Добравшись до точки назначения, перебейте охранников и войдите в телепорт, который откроется перед вами. Выйдя из мавзолея, возвращайтесь к волшебнику на берегу озера, поговорите с ним и отдайте ему свечу из церкви, кольцо сэра Джеймса и пепел факела. Взамен вы получите кольцо света.

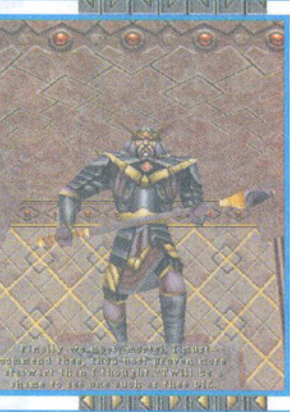
Теперь вы почти готовы к путешествию в мир мертвых. Войдите в озеро за волшебником и плывите на запад к скале. Поднявшись на ее вершину, вы увидите там дом. Откройте дверь и войдите в него, после этого заберите из-под стола микстуру невидимости. Дотроньтесь до пера в чернильнице и напишите на пергаменте магический символ, после чего заберите пергамент. Подойдите к глобусу и откройте его с помощью пергамента, потом возьмите микстуру всевидящего ока и выпейте ее, что позволит вам увидеть сундук, стоящий рядом со стеной. Откройте его и возьмите большой серебряный колокол. Выйдя из дома и спустившись со скалы, повесьте колокол и ударьте по нему топором. Из озера появится русалка и отдаст вам меч. Теперь вы готовы к путешествию в мир мертвых, для чего надо вернуться в мавзолей и войти в портал.

МИР МЁРТВЫХ

Появившись в северо-восточной части карты, обернитесь и посмотрите на символы, написанные над дверью в мир мертвых, после чего постарайтесь их записать (позже они вам пригодятся). Теперь отправляйтесь в путь. Увидев скелеты, постарайтесь к ним не подходить, а расстрелять их из арбалета. Если они заметят вас первыми и полезут на вас, то вам придется бить их мечом. Если вам попадется один из их палашей, то его не берите, так как он намного слабее вашего меча. Именно поэтому свой меч вам надо беречь! После этого двигайтесь по дороге до тех пор, пока не упретесь

KING'S





в металлические ворота. Поверните налево и идите вокруг здания к статуе лорда Ариэля.

Заберите рычаг жизни, лежащий на колонне перед статуей, и вернитесь к колоннам с огнем, которые стоят попарно на каждой стороне дороги. Вставьте рычаг жизни в одну из колонн, поверните ее – и вы увидите, как эта махина опустится, а огонь на ней погаснет. Сделайте то же самое с оставшимися тремя колоннами – когда эта процедура завершится, металлические двери откроются. Войдя внутрь здания, вы окажетесь перед магической лестницей и увидите, что на плитах, из которых состоят ступени, начертаны различные символы. Теперь вы должны идти по плитам, на которых вы увидите те символы, которые вы видели над дверью в мир мертвых.

Идите к правому краю платформы и прыгайте на плиту со странными вилами. Развернитесь и прыгните на плиту с полукругом и маленьким кругом. Повернув направо, прыгните на плиту с кругом и точкой, затем еще раз поверните направо и прыгните на плиту, на которой изображены два полукруга и черта между ними. Теперь входите в Тронный зал и поговорите с лордом Ариэлем, который скажет вам, что надо сделать. По окончании беседы он отдаст вам ключ.

После разговора вы будете телепортированы обратно в зал у входа. В северо-западном углу разрушьте коробки, найдите мертвого рыцаря и заберите с собой кусок железного щита. Обследовав весь зал, разломайте все коробки и уничтожьте все движущиеся наборы костей – выполняя эту работенку, не забывайте о том, что надо подбирать полезные вещи и деньги. В юго-западном и юго-восточном углах зала находятся колонны с надписями, которые надо обязательно прочесть. После этого ступайте к южным воротам. Прежде чем открыть их, расстреляйте из арбалета охранников. Откройте ворота ключом, который дал вам лорд Ариэль, и входите внутрь. Будьте внимательны, собирайте все камни, которые вы найдете, они понадобятся вам позже.

Разбивайте все коробки, в которых вы найдете много полезных вещей, причем будьте осторожны, так как там иногда попадаются привидения. Поверните направо и идите на восток, а попутно убивайте всю дрянь, которую вы встретите. Возьмите квадратный ключ из шкатулки, которая лежит у восточной стены. Делать это надо очень осторожно, так как ее охраняет большое количество скелетов. Идите на север, но до мертвой реки не доходите, а поверните налево. Найдя на стене переключатель, поверните его вниз.

Идите на юго-восток в нижний левый угол карты до тех пор, пока не услышите плач ребенка. Убив зомби, двигайтесь на север, на площадь. В ее центре находится фонтан с живой водой, окруженный четырьмя святынями, живая вода из него восстановит ваше здоровье. В каждом из четырех углов площади стоят металлические ящики, под которыми находятся кнопки. Вы должны сдвинуть ящики с кнопок, после чего вернуться к фонтану, где вы встретите ангела и у вас с ним состоится разговор.

Идите на юг в проход между двумя комнатами, зайдите в левую комнату, по пути прекращайте всё движение мертвых костей и разбивайте коробки, затем соберите все вещи и прочтите надпись на колонне. Теперь нужно попасть в комнату, заблокированную металлическим контейнером, для чего существуют два способа: можно с разбега запрыгнуть на контейнер, а можно подняться по внешней стороне башни и спуститься в комнату. Поговорите с маленькой девочкой, стоящей в углу, которая расскажет вам, как она попала в мир смерти. Отодвиньте контейнер, загораживающий проход в комнату, разбейте все коробки и подберите все вещи. Выходите из комнаты и идите на север к фонтану. Если нужно, восстановите здоровье и направляйтесь на запад. Когда дойдете до стены, поверните направо и идите прямо к проходу. Увидев, что дорогу вам преграждают три скелета, перебейте их и идите дальше на север к реке смерти. Когда подойдете к реке, будьте особенно осторожны, не входите в воду! Опустите в реку кусок железного щита и дождитесь того, чтобы он заржавел. Теперь ступайте в дом, стоящий на берегу, и поговорите с лодочником. Для того, чтобы он рассказал всё, обратитесь к нему несколько раз. Выходите из дома и идите по берегу реки на восток. Дойдя до ворот, обойдите их и продолжайте идти до поворота. Найдите комнату, в которой стоит много урн – их надо разбить и собрать все предметы.

Теперь идите по пандусу к башне, стоящей рядом с вами. Перед тем как подниматься на нее, проверьте состояние здоровья и возьмите в руку меч. На вершине башни вас ждет командир всех скелетов, причем ваше оружие сделать с ним ничего не может – в этих условиях вы должны выманить его к краю и столкнуть вниз. Перед началом сражения не забудьте выпить микстуру янтарного щита. Повергнув главнокомандующего, спускайтесь вниз и подберите кольчугу, затем спускайтесь по дорожке и идите на юго-запад.

Найдите синюю дверь и откройте ее с помощью квадратного ключа. Когда двери откроются, вы войдете внутрь и увидите, что там тренируются скелеты. Осторожно, стараясь остаться незамеченным, отойдите обратно за дверь и расстреляйте их всех. Затем подберите все ценности, причем не пропустите круглый золотой ключ! Выходите из этой комнаты и сквозь огонь идите на север к раненому воину. Поговорив с ним, вы получите от него важную информацию.

Вернитесь к фонтану, а затем идите на восток к башне. У ее подножия находятся четыре кнопки, которые вы должны нажать одновременно! Увидев поблизости камни, кладите их по одному на каждую кнопку. Если булыжников вам не хватит, то попробуйте подманить зомби и убить так, чтобы его тело упало на кнопку. Добившись нажатия всех кнопок, добейте оставшихся зомби и поднимитесь на башню. Прочтя надпись на колонне, стоящей на верхушке башни, возвращайтесь к фонтану.

Восстановите здоровье с помощью живой воды и идите в северо-западный портал, или зал Отсрочки. Перед тем как войти в него, достаньте ваш самострел, а на выходе из портала расстреляйте очередную ватагу скелетов. Повергнув их, запрыгните на маленький блок, а с него на большой, затем осторожненько подойдите к краю большого блока и перепрыгните на противоположный берег реки смерти. Не пытайтесь прыгать с разбега, так как это может привести к падению в мертвую воду. Оказавшись на том берегу, снимите со статуи микстуру янтарного щита и подойдите к левой полке с черепами. Из нижнего ряда возьмите седьмой череп слева, повернитесь направо и идите к колонне, стоящей у воды, затем столкните ее в воду и вернитесь к выходу. Выходите из зала Отсрочки, поправьте здоровье живой водой из фонтана и идите к северо-восточному порталу, то есть

к залу Войны, причем приготовьте ваш арбалет, так как там вас ждут два скелета с луками. Естественно, что вы должны убить обоих, после чего прочтите надпись на колонне и идите на мост. Мост разрушен, и поэтому вам придется прыгать. Добравшись до противоположного берега, заберите с наковальни микстуру силы и подойдите к статуе без головы, вместо которой вы должны поставить череп. Когда статуя преобразится, то из постамента выпадет перо правды. Подберите его и возвращайтесь по мосту к порталу, а через портал к фонтану. Поправьте здоровье живой водой и идите к юго-западному порталу с надписью «зал Бессмертия». Подобрав там красную микстуру, возвращайтесь к фонтану.

Теперь через юго-восточный портал идите в зал Правосудия. Заберите с колонны зеленую микстуру невидимости, положите на весы правосудия перо правды, а на другую чашу запрыгивайте сами. Это действие излечит сердце, появится лорд Ариэль и поблагодарит вас. Спрыгивайте с весов и возвращайтесь через портал к фонтану.

Теперь, когда реки крови осушены, идите на юго-восток (в верхний правый угол карты) к длинному коридору, в котором Конор скажет: «Какой сильный запах». Идите по этому коридору на юг к тому месту, где раньше была лужа крови, поднимите кусок дёрна, соберите все грибы и возвращайтесь к фонтану. Отдайте ангелу ржавый кусок щита и дёрн, взамен вам улучшат броню. Теперь идите к запертой двери, находящейся в северо-западном районе. Приготовьте ваш самострел и откройте дверь с помощью золотого ключа солнца. Будьте осторожны – в каждой из шести коробок спрятан скелет. Ликвидируйте эту гадость и подберите вещички. На стенах этой комнаты находится большое количество выключателей. Чтобы открыть тюрьму, сделайте следующее.

1. Все выключатели на восточной стене переключите в нижнее положение. Теперь вы имеете доступ в четыре секции тюрьмы, в каждой из которых – четыре камеры. Войдите в тюрьму через открывшуюся решетку и с помощью арбалета убейте всех монстров в камерах.

2. Идите к западной стене с выключателями. Они выбирают ту секцию, которая будет открыта, поэтому за один раз можно переключить только один. Когда вы подойдете, увидите, что первый выключатель находится в нижнем положение. Пока ничего не трогайте и идите к южной стене.

3. Выключатели на южной стене открывают двери камер, расположенных в каждой из четырех секций; переключите их в нижнее положение.

4. Вернитесь к западной стене и переключите второй переключатель, потом ступайте к южной стене и все выключатели снова переключите в нижнее положение. Проделайте ту же операцию с третьим и четвертым выключателями на западной стене.

Если вы сделали все правильно, то теперь открыты все шестнадцать камер. Соберите все вещи и идите через тюрьму на восток. В последней (восьмой) камере слева потяните за рычаг, чтобы открыть большие северные ворота. Возвращайтесь в комнату с выключателями, подойдите к золотым воротам, на которых нарисован скарабей, и приготовьте арбалет. Теперь выпейте красную микстуру всевидящего ока и проходите через золотые ворота. За воротами вас ждет большой египетский скелет, попытайтесь расстрелять его из арбалета. Если не получилось, то берите в руки меч и зарубите его. Подойдя к пандусу, вы увидите летающих призраков. Если вы к ним внимательно присмотритесь, то заметите, что не все они настоящие. Приготовьтесь для восстановления здоровья использовать магические кристаллы или священную воду. Прыгайте к молоту, стараясь не столкнуться с настоящим призраком. Когда вы возьмете в руки молот, то призраки исчезнут.

Возвращайтесь через иллюзорную дверь в комнату с выключателями, через ворота идите к башне на севере и по пандусу поднимайтесь к подножию башни, после чего карабкайтесь вверх с помощью веревки. Поднявшись на вершину башни, возьмите красную микстуру и целебные кристаллы, затем спускайтесь вниз и идите к центральной башне, чтобы забрать камни, лежащие на кнопках. Берите булыжники и идите к центральным северным воротам.

Перед тем как выйти за ворота, проверьте состояние здоровья, приготовьте молот и идите вперед до тех пор, пока не увидите очередную банду скелетов. Постарайтесь как можно большую их часть убить на расстоянии, только после этого переходите к ближнему бою. Уничтожив охрану, подойдите к берегу и метните молот в рычаг на противоположном берегу – в результате мост опустится, после этого перейдите на противоположную сторону и войдите в портал.

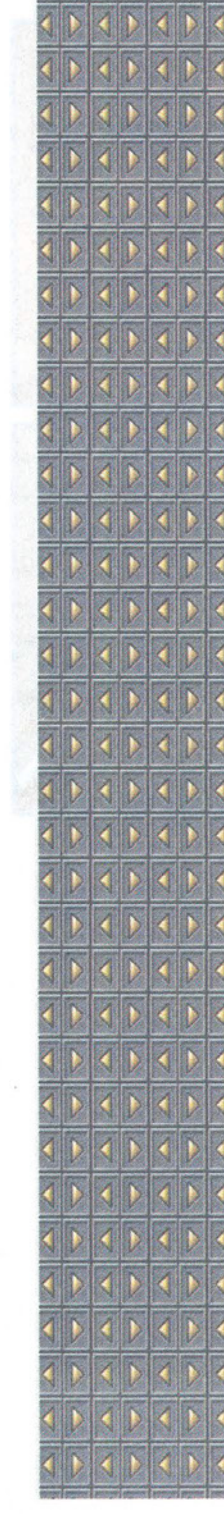
БОЛОТО

Будьте осторожны! Пузыри на воде в самом деле являются очень опасными щупальцами – увидев их или услышав плеск воды, колотите по ним молотом, причем занятия этого не прекращайте до тех пор, пока не увидите гибель этой мрази. Кроме того, избегайте зеленой воды, так как она ядовита.

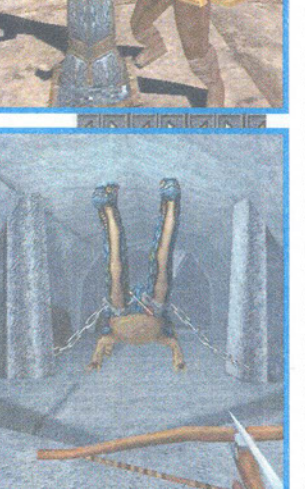
От портала идите на запад, дойдя до острова, находящегося в центре карты, обойдите вокруг него и найдите дерево-оракул. Поговорите с ним и дайте ему золота, причем повторить это надо будет десять раз – взамен вы получите увеличение опыта. После этого ступайте на юго-запад и найдите там несколько домов. Зайдите в открытый дом и заберите деньги и железные перчатки, лежащие на полке. Теперь заходите в другой дом, для чего надо сбить доски, которыми забит вход. Там надо из сундука взять деньги и пройти во вторую комнату, из которой следует забрать слуховой рог. Вернитесь к дереву-оракулу, поверните на юго-восток и идите к сорнякам-шептунам – узнать их очень легко, так как эти растеньица издалека очень похожи на людей. Подойдите к ним на расстояние одного шага (на таком расстоянии они не прячутся) и при помощи слухового рога послушайте, что они говорят.

Идите на север до бухты, в которой обитают гигантские грибы, потом поверните на северо-восток и найдите золотой гриб. Отрежьте от него кусок и захватите с собой (этот гриб помогает в борьбе против зла). Теперь ступайте в северо-восточную часть болота, в бухту, заполненную деревьями-людоедами. Идя по левой стороне берега, вы найдете дерево с висящим на нем мертвецом, у которого надо забрать лук. В борьбу с деревьями-людоедами не вступайте, так как успеха она вам не принесет (если вы отрубите у них корни, то они вырастут заново).

Идите на северо-запад до здания, окруженного ядовитой водой. Запомните его, так как в нем находится телепорт, который вам понадобится позже. Поверните направо



KING'S



и обогните утес, затем приготовьте меч и идите в северо-западный угол карты. На вашем пути из воды появятся цветы-людоеды, рубите их и идите дальше. Ни в коем случае не останавливайтесь, так как они вырастают снова, причем происходит это очень быстро. Найдите летающие огни и поговорите с ними. Они спросят вас о тайне сорняков, а взамен эти огоньки готовы дать секрет лечения от ядовитой воды. Поговорите с ними еще раз, Конор выложит им то, что он услышал от сорняков-шептунов, и получит взамен цветок. Возьмите цветок, Конор съест его, и в результате будет защищён от ядовитой воды.

Возвратитесь к сорнякам-шептунам и поговорите с ними, после чего ступайте в юго-восточную часть болота к замку ведьмы. Вход в замок охраняет сама колдунья, в результате вам придется убить и ее. Подойдите к решетке, закрывающей вход, и встаньте так, чтобы видеть мешки с песком, висящие на стене внутри замка. Стреляйте в них из лука – когда они упадут, то решетка поднимется. Войдя внутрь, зайдите в левую комнату и соберите все вещи, причем не пропустите камень. Теперь идите в правую комнату, увидев мертвого гоблина, лежащего на столе, вытащите засевший в нем рог. Нажав на котел, вы узнаете, что делает ваш противник. Нажмите на книгу на подставке, поднимайтесь по пандусу, разбейте все бочки и соберите все предметы. Бросьте камень на металлическую платформу, после чего сработает ловушка и вы подниметесь на третий этаж. Повернитесь на запад и возьмите кольчугу, затем достаньте меч и идите в западную башню, в которой надо из сундука забрать часть Маски. В этот момент у вас за спиной появится очередной хранитель, которого надо убить, после чего придется отрубить его руку и забрать ее с собой. Только после этого можно выйти из замка и отправиться на северо-запад к деревянной постройке.

Поднявшись на ее вершину, пройдите по мосту к воротам. Нажав на отпечаток руки, вы увидите, что ваша рука не подходит к нему по размеру. После этого вам придется вынуть руку хранителя и приложить ее к воротам, которые откроются. Идите вперед к каменным колоннам и пням, а затем прыгайте по ним до противоположной стороны, причем старайтесь не попадать в огонь. Не забывайте лечиться с помощью магических кристаллов. Добравшись до другой стороны, вы окажетесь в хранилище тайны болотной ведьмы, где на вас навалятся два болотных монстра. Убейте их и возьмите из сундука золотой ковш. Потяните за две цепи, которые откроют выход из тайника. Теперь нажмите на кнопку, после чего поднимется решетка. Выйдя из хранилища тайны, ступайте по мосту обратно к башне, спуститесь вниз и возвращайтесь в замок ведьмы на юго-востоке. В замке вам придется очистить воду в котле, для чего надо использовать золотой ковш – когда вода в котле очистится, то таким же чистым станет и все болото. Выходите на улицу и поговорите с королем болота, в роли которого выступает улитка. Она создаст водоворот, в который входить нельзя. Ступайте к башне с телепортом, войдите в башню и с помощью телепорта переместитесь в королевство Daventry. Для того чтобы телепортироваться, нужно встать в телепорт, открыть карту, выбрать часть мира, в которую вы хотите переместиться, и нажать кнопку телепортации.

Выходите из замка и идите на восток к грязному водоему. Отдав обитающему там животному рог, вы поможете ему превратиться в единорога. В благодарность зверь подарит вам маленькую пирамиду из кристалла граната. Идите в северо-западный район и в доме, стоящем напротив ветряной мельницы поговорите с маленькой девочкой, которую вы спасли в царстве смерти. Возьмите у нее золото и поговорите с ней еще раз. После всего этого при помощи телепорта вернитесь обратно в болото, спуститесь с башни и идите к водовороту у замка ведьмы. Зайдя в водоворот, вы окажетесь в царстве гномов.

ЦАРСТВО ГНОМОВ

Попав в зал на юге подземелья, разбейте все бочки и соберите все предметы, затем приготовьте оружие и положите камень на кнопку, открывающую главную дверь. Перебив летучих мышей, идите на восток. За первым поворотом вас ждет каменный монстр – убив его, ступайте на звук ударов кирки. В тупике поговорите с гномом и подберите камень. Идите обратно, пройдите мимо главной двери на запад, затем поверните налево, спуститесь вниз и двигайтесь на восток. Пройдите по коридору и двигайтесь в тупик, где вы поговорите с другим гномом. Зайдя в дверь направо, вы попадете в магазин, где вам надо купить себе новые прочные доспехи. Прежде чем отдавать деньги, примерьте латы – это позволит вам узнать, какие из них подойдут лучше всего. Выйдя из магазина, ступайте на север к шахте, перебейте всех охранников, соберите вещи и золото. После этого поднимитесь и перебейте каменного монстра и летучих мышей, затем идите на запад и поверните в первый коридор направо. Спустившись по лестнице, топайте на восток, по пути убейте зомби.

Перейдя мост, идите на север к старцу. Поговорите с ним, и он расскажет вам о свете жизни. После этого с помощью меча отколите кусок кристалла, подберите его и возвращайтесь к мосту. Перейдите через него и идите направо, увидев там большую яму, перепрыгните через нее и идите по коридору к комнате, охраняемой каменным монстром и летучими мышами. Ликвидировав этих охранников, возьмите с помощью меча кусок горящего янтаря (золота). Возвращайтесь к яме и идите в первый коридор на север, подойдите к телепорту, но не используйте его, а ступайте в центральный южный район.

Из центрального района двигайтесь на запад в оружейный магазин, в котором вам надо купить тяжелый арбалет и большой боевой молот. Выйдя из магазина, ступайте на восток по зигзагообразному коридору. Добравшись до комнаты с кнопками на полу, положите на них камни, как только вы это сделаете, мост опустится. Перепрыгните на противоположную сторону, идите в первый коридор налево, перебейте всех монстров и войдите в аптеку. Нажмите на статуэтку, стоящую справа, в результате вы узнаете о сущности солнца. Деньги тратьте осторожно, так как скоро вам понадобится не менее 250 золотых.

Выйдя из магазина, ступайте к запертой двери и с помощью вашего оружия сломайте замок. Открыв дверь, убейте монстра, охраняющего проход. Идите на север, поверните в первый коридор налево и перебейте летучих мышей. Подойдите к месту, где катаются валуны, и бегите в тот момент, когда путь будет свободен. Будьте осторожны! В конце коридора вас ждет каменный монстр, щадить которого не надо. Откройте дверь и поговорите с ученым гномом, который

расскажет, что необходимо для ремонта его машины. Возвратитесь в основной лабиринт и идите в северо-западную часть подземелья. Найдите комнату с торчащими из стен корнями и отрубите кусок корня, возьмите его и ступайте в северную часть лабиринта. Найдите кирпичную стену, расположенную напротив наклонного коридора, и двигайтесь от нее сначала по коридору на восток, а потом на юг к месту подъема. Поднявшись на верхний уровень, столкните вниз валун, затем прыгайте за ним и толкайте камень по кругу до наклонного коридора. Когда валун скатится вниз, то он пробьет кирпичную стену. Подойдите к пролому и поместите кристалл света в настенный держатель (слева), после чего зажгутся лампы. Приготовьте оружие и идите дальше по коридору в зал с драконом, где надо выпить микстуру янтарного щита и убить дракона. Подберите черное алмазное сердце и пройдите в следующий зал.

Нажмите на фиолетовый кристалл, в результате чего вы узнаете новости относительно Маски. Возьмите светлую кристаллическую пирамиду, а на ее место поставьте ту пирамиду, которую дал вам единорог, затем снова нажмите на фиолетовый кристалл. Просмотрев второе сообщение, заберите себе обе пирамиды и магнитный камень.

Возвратившись к ученому гному, отдайте ему магнитный камень, взамен он расскажет вам о бесплодной области. Вернувшись в аптеку, отдайте продавщице корень и положите деньги на статуэтку – результатом станет увеличение вашего опыта. Выходите из аптеки и идите к телепорту, встаньте в активную зону, выберите карту бесплодной области и нажмите кнопку телепортации.

БЕСПЛОДНАЯ ОБЛАСТЬ

Не размышляйте, а берите в руки арбалет и начинайте стрелять в огненных муравьев. Когда с ними будет покончено, идите на запад к мосту через реку лавы. Будьте осторожны, так как в реке живут огненные монстры. Переходите на другую сторону и двигайтесь на север к двум хижинам. Сначала зайдите в оружейный магазин и, если у вас есть деньги, купите боевой топор за пятьсот золотых. Стрелковое оружие закупать здесь не стоит, так как оружие гномов лучше. Словоохотливый продавец расскажет вам об ужасном монстре и оружии, которое может его убить. Услышав его рассказ, обзаведитесь хорошей металлической пикой. После этого зайдите во вторую хижину, поговорите с шаманкой и уходите на запад по холму, причем идите между двух колонн. Как только вы подниметесь на вершину, охрана моста перестанет обращать на вас внимание. Перейдя по мосту, вы увидите существо, дующее в большой рог. Поговорите с ним – узнаете об исчезновении камня порядка. В завершение своих сборов зайдите в магазин и поговорите с кузнецом.

Спускайтесь с холма и идите на северо-запад (направо от холма святости) к разрушенному каменному мосту. Когда вы ступите на мост, из лавы поднимутся каменные блоки, по которым нужно идти в строго определенном порядке.

O–2– (КОНЕЦ)–6–O
O–O–O–O–O–O–3
5–O–O–O–7–O–O
O–O–1–O–O–O–O
O–O–O–O–O–4–O
НАЧАЛО

Как только мост будет перейден, все каменные блоки потонут в лаве, а металлические выстроятся в ряд. Не упустите двух огненных муравьев и продолжайте идти – сначала на северо-восток по левому холму, а потом на север. Увидев каменную пирамиду, поднимитесь на ее вершину и заберите с алтаря драгоценный огненный камень.

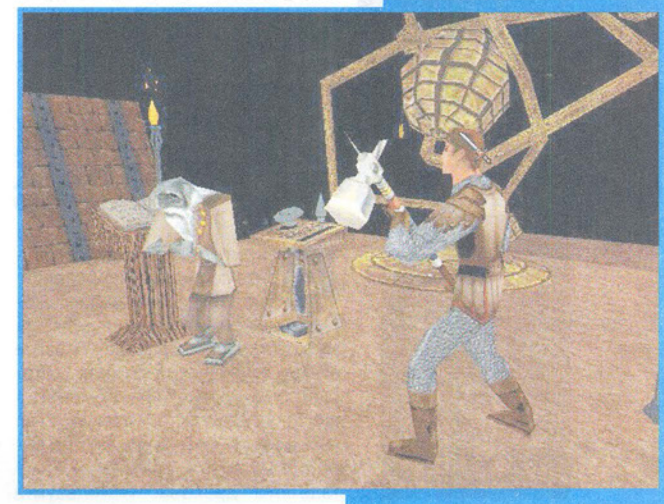
Возвращайтесь на юг и идите к множеству маленьких вулканов, после чего поверните на северо-восток. Идите через гору к каменному мосту, разделенному на множество частей. Приготовьте арбалет, так как в лавовом озере находится несколько огненных монстров, затем по каменным блокам прыгайте к зданию в центре озера. Подойдя к дому, поднимитесь на крышу с помощью крюка, встаньте на выступающую платформу и достаньте арбалет. Вы должны расстреливать гонги в следующем порядке: красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий, фиолетовый. Но все дело в том, что их цвета вы не различаете! Поэтому ориентируйтесь на то, что гонгов семь, причем слева направо их номера возрастают от 1 до 7. Вооружившись этим знанием, стреляйте в нижеследующей последовательности: 4, 2, 7, 5, 1, 3, 6.

После того как мост будет полностью построен, берите камень порядка и возвращайтесь в крепость на холм. Поставьте этот камешек на подставку рядом с существом, дующим в рог, войдите в магазин и поговорите с кузнецом, который даст вам прочную металлическую пику. Идите в оружейный магазин и отдайте его владельцу пику, черное алмазное сердце и 10 золотых монет, после чего вы получите от него алмазную пику.

Идите на юго-запад к озеру лавы, в котором лежат каменные плиты, по ним надо добраться до стены. Поднявшись на стену с помощью веревки, вы окажетесь за спиной огнедышащего чудовища. Возьмите алмазную пику, сделайте шаг вперед, после которого Конор прыгнет на спину чудовища и убьет его алмазной пикой.

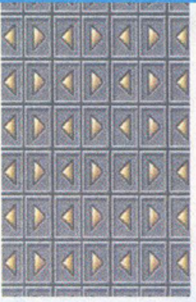
Достаньте арбалет и идите по мосту к храму. Как только из реки появятся огненные монстры, расстреляйте их. Обойдя храм, поднимитесь на крышу и спуститесь внутрь через отверстие в крыше. Увидев мертвого огненного карлика, заберите у него гранитный ключ. На саркофаге имеются четыре кнопки с различными символами. Нажмите их в следующем порядке: полумесяц, треугольник, круг, квадрат. После того как откроется секретная дверь, возьмите меч, лежащий на саркофаге, и ступайте в открытую дверь. Повернув направо, возьмите новые доспехи, которые сильно улучшат вашу защиту. Возвратитесь к мертвому карлику и поднимитесь на крышу, а затем спуститесь вниз, идите к большому убитому монстру и мечом отрежьте у него язык.

Вернитесь к хижинам, расположенным в центре карты, и по узкому ущелью идите на юго-запад. На берегу лавовой реки найдите



KING'S

одиноко стоящее дерево, рядом с которым есть узкий брод. Идите через него только после того, как вы приготовите оружие. Добравшись до гранитных ворот, убейте охрану и у одного из охранников заберите лук с огненными стрелами – он намного мощнее вашего арбалета. Затем гранитным ключом откройте ворота и войдите внутрь пещеры, причем оружие не убирайте, так как там очень много охранников. Найдя на северной стене три кнопки, стреляйте в них, а наградой за меткость для вас станут выдвинувшиеся мостки. Заходите в крайнюю левую пещеру и дерните за рычаг, который откроет дверь темницы. Именно там и томится снежная королева, которая откроет секретную дверь, поблагодарит вас и уйдет. Возьмите в крайней левой камере заглушку для трубы, потом пройдите в секретную комнату и убейте огненного карлика. Посмотрев на стенной сейф, наберите ту же комбинацию, что и на саркофаге. Когда он откроется, заберите оттуда еще одну заглушку и выходите в главный коридор.



Идите по среднему мостку к сундуку, откройте его и возьмите еще одну часть Маски. Как только вы это сделаете, появится хранитель, уничтожать которого надо, приняв микстуру янтарного щита. Теперь идите по крайнему правому мостку, убейте огненного карлика и соберите все полезные предметы. Наденьте заглушку на одну из паровых труб, встаньте в камеру лифта и стреляйте в кнопку на противоположной стене. Выйдя из лифта, подберите хрустальный скипетр, после чего вам останется вернуться в лифт и снова выстрелить в кнопку – результатом станет возвращение обратно к трубам. Надев на другую трубу вторую заглушку, вернитесь в лифт и снова стреляйте в кнопку.

СТРАНА СНЕЖНЫХ ГОР

Войдите во дворец и поговорите со снежной королевой. В благодарность за освобождение она разрешит вам лететь на хрустальном драконе. Отдайте ей хрусталлический скипетр, который она не примет, обмолвившись, что сейчас он вам нужнее. Выходите из дворца и идите по дорожке на восток к убежищу хрустального дракона. Используйте скипетр на дракона, который объяснит вам, что его взлету мешают закрытые ворота. Посмотрев на пол, вы увидите оторванный кусок цепи. Подняв голову, вы увидите свисающую с потолка вторую половину цепи. Толкая глыбу льда, поставьте ее в такое положение, из которого можно дотянуться до оставшегося куска цепи, после чего запрыгните на глыбы льда и тяните цепь, которая и откроет ворота. Добившись своего, снова используйте скипетр на дракона, после чего вы увидите, что Конор садится на дракона и летит на северный берег.

Очутившись на севере, приготовьте арбалет и ступайте на северо-запад. Как только вы заметите морозных демонов, тут же открывайте стрельбу – дело в том, что они очень медленно ходят, но в ближнем бою чрезвычайно опасны, поэтому выгоднее всего уничтожать их на расстоянии. Продолжайте идти в прежнем направлении, в центре карты поверните строго на север и идите к сторожевой башне, которую охраняют два стрелка. Прикончив их, подберите ледяной арбалет, подойдите к стене башни и поднимитесь на крышу с помощью крюка. Оказавшись наверху, идите к противоположному балкону и потяните за рычаг. Спуститесь в открывшийся люк, разбейте все бочки и соберите все вещи, а затем откройте сундук и возьмите четыре микстуры силы. Потянув за рычаг, который откроет главную дверь, ступайте на север и спускайтесь по склону. На дороге, идущей на восток, вы встретите большую группу демонов мороза – укокошив их, продолжайте идти на северо-восток до тех пор, пока не услышите хрип невидимого снежного монстра, то есть гигантской собаки-невидимки. Выпив микстуру янтарного щита, убейте и эту зверюгу, после чего двигайтесь вперед к замерзшему водоему. Наступите на лед, что поможет вам выяснить его толщину, а потом трижды бросьте на него камень. Когда лед треснет, используйте драгоценный камень огня и опустите его в воду, затем берите огненный меч, причем не забудьте об осторожности и ни в коем случае не ступайте в воду.

Вернитесь в сторожевой башне в центре карты, а от нее идите на север (северо-запад) по очень крутому склону. Добравшись до замка, на противоположном берегу перебейте охрану, зайдите в домик, который занимали охранники, и заберите вещи из бочек. Обойдите озеро с правой стороны, для чего вам придется двигаться по узкой полоске земли вдоль холма. Обойдите замок и поднимитесь на крышу с помощью крюка. Подойдя к решетке, вы увидите, как хранитель зла приказывает убить вас.

После этого двигайтесь на юг к тюремным камерам. Увидев там короля грифов, поговорите с ним, повернитесь и встаньте у рычага так, чтобы видеть электрический стул. Нажмите на рычаг так, чтобы поднять стул – знание этой техники принесет вам пользу.

Отправившись на маленький балкон, расположенный на южной стороне, вы заметите, что камера начнет показывать вас со стороны, после чего вам надо сделать еще один шаг вперед, а затем Конор спрыгнет и убьет охранника. Подберите ключи и возвращайтесь на второй этаж к тюремным камерам. Освободите короля грифов – когда он улетит, достаньте меч и выходите на крышу к решетке. На вас со спины нападет еще один охранник, и вместе с ним вы провалитесь на первый этаж. Выпив микстуру щита, убейте командира северных стрелков, из сундука в углу помещения возьмите магический амулет и подберите с пола кусок льда. Посмотрев в закрытую комнату, в которой находится сундук и замороженный хранитель, нажмите на то место, где раньше был рычаг, это поможет вам понять, что нужно делать.

Откройте главную дверь и положите кусок льда в нишу под дверью, расплавьте его с помощью огненного меча, а затем заморозьте воду ледяным арбалетом. Получившийся ледяной рычаг поможет вам открыть комнату с сундуком. Войдя в комнату, Конор расколет замороженного хранителя и откроет сундук с четвертой частью Маски. Пока он рассматривает Маску, хранитель трансформируется и появится у него за спиной. Выпейте микстуру и добейте эту дрянь, затем выходите из крепости и возвращайтесь к хрустальному дракону, который ждет вас на берегу озера.

Летите обратно к замку снежной королевы, причем от логова дракона идите на северо-запад мимо дворца и телепорта – таким путем вы доберетесь до пещеры грифов. Пройдите мимо охраны и поговорите с королем грифов, который даст вам голубой кристалл (базилик). Теперь вернитесь

к дракону и летите обратно на берег озера.

Идите в крепость на севере, в которой раньше хранилась часть Маски, поднимитесь на крышу и подойдите к электрическому стулу. Положите на него компоненты секретного оружия против зла: голубой кристалл (базилик), язык огнедышащего монстра и кусок золотого гриба, потяните за рычаг – и вы получите увеличение опыта и брони.

Спускайтесь на землю и входите в ущелье у западной стены крепости, перебейте ледяных стрелков и продолжайте свой путь к еще одной сторожевой башне на западе. Ликвидировав охрану, заберите все вещи из бочек внутри башни, спуститесь с утеса к столбу, который находится на северо-западе от вас, и перебейте всех демонов мороза. Магический амулет поможет вам прочесть надпись на столбе: «Только лезвие огненного меча может срезать головы двуглавого дракона». Теперь идите по ущелью на север, а по пути убейте еще семерых демонов. Когда подойдете к высокой серой стене, то вверх на карниз поднимайтесь с помощью крюка. Приготовившись к сражению, заходите в пещеру. Подойдите к дракону как можно ближе и срубите обе его головы. Когда зверюга упадет, то освободится проход. Ступайте в глубину пещеры и спрыгните в отверстие.

Если у вас сейчас четыре части Маски, то идите дальше!

РАЙ

Идите к пирамиде в центре каменного круга и поместите светлую кристаллическую пирамиду на вершину большой пирамиды – после этого появится хранитель Маски (Archon) и перенесет вас в Царство солнца.

ЦАРСТВО СОЛНЦА

ПЕРВЫЙ УРОВЕНЬ: ПРАВДА

Сразу берите в руки меч и ступайте на юг в комнату, заполненную водой. Убейте водяную змею и подойдите к стене, рядом с которой капает вода, затем поднимитесь в нишу, сломайте урну и подберите медальон. Спускайтесь вниз и идите в юго-западную часть лабиринта, где вы найдете большой зал, в котором находятся окаменевшие хранители Маски. Заберите с алтаря каменную табличку знаний и идите на северо-запад к большим золотым дверям. Слева от ворот стоит хранитель Маски, с которым надо поговорить, после чего он откроет двери, ведущие в зал Правды. Войдите в зал и поверните в первую комнату налево. Идите прямо к монстру, причем опасаться его не надо, так как это не зверь, а иллюзия. Возьмите ключ правды и идите на юг, в комнату с кнопками на полу, освобождающими теневых демонов. Теперь ступайте к восточной стене, где находятся золотые двери, откройте их ключом и входите внутрь. Возьмите щит и меч с алтаря, вместе с которыми вы получите первую истину. Теперь идите в северо-западную часть лабиринта к третьим золотым дверям. Когда вы подойдете к ним, вас спросят: «Что является силой правды?» Используйте табличку знаний на дверь, когда она откроется, идите дальше и переходите на следующий уровень.

ВТОРОЙ УРОВЕНЬ: СВЕТ

Будьте осторожны, так как на этом уровне находится большое количество хранителей зла. Идите на северо-восток лабиринта к говорящим золотым дверям. Рядом с ними найдите погасшую свечу – если вы потянете за нее, то откроется проход. Теперь ступайте в юго-западную часть лабиринта к открывшимся золотым дверям. Пройдя через них, вы попадете в Колонный зал, где найдете пятую часть Маски. Когда вы будете выходить из зала, то у ворот вас встретят два хранителя зла. Убейте их и идите в северо-восточный район лабиринта, где вам надо найти комнату, в которой находится большой котел с черной массой. Вы увидите, как из котла вылезет новый монстр. Когда он уйдет, положите в котел медальон с изображением Маски, который превратит котел в бассейн с живой водой. Выходите из комнаты с бассейном и идите в юго-восточную часть лабиринта к золотым дверям, перед которыми стоит хранитель Маски. Поговорите с ним, после чего он откроет ворота в зал Света. Войдя туда, вытолкните подставку с книгой в центр освещенного круга, и вы получите ключ света. После этого ступайте в центр лабиринта к запертым дверям, откройте их ключом света и войдите в центральный зал. Забрав доспехи света, вместе с ними вы получите вторую истину. Теперь возвращайтесь к говорящим дверям, откройте их табличкой знания и переходите на следующий уровень.

ТРЕТИЙ УРОВЕНЬ: ПОРЯДОК

На этом уровне нет никаких монстров. Пройдите в северную часть лабиринта к дверям, рядом с которыми стоит хранитель Маски. Поговорите с ним, после чего он пустит вас в зал Порядка. Вам нужно, толкая блоки, поставить их в таком порядке, чтобы получилось изображение Маски Вечности. Когда изображение будет сложено, откроется дверь в северную комнату, в которую надо войти и взять с алтаря ключ. Добравшись до западного зала, вы увидите в нем большое количество монстров, которых надо перебить мечом. Откройте запертую дверь ключом порядка и пройдите в восточную комнату, в которой надо с алтаря забрать кубок порядка, причем одновременно с этим вы узнаете третью истину. Идите к говорящим дверям, откройте их с помощью таблички и переходите на следующий уровень.

ЧЕТВЕРТЫЙ УРОВЕНЬ: СРАЖЕНИЕ С ЛУКРЕТО

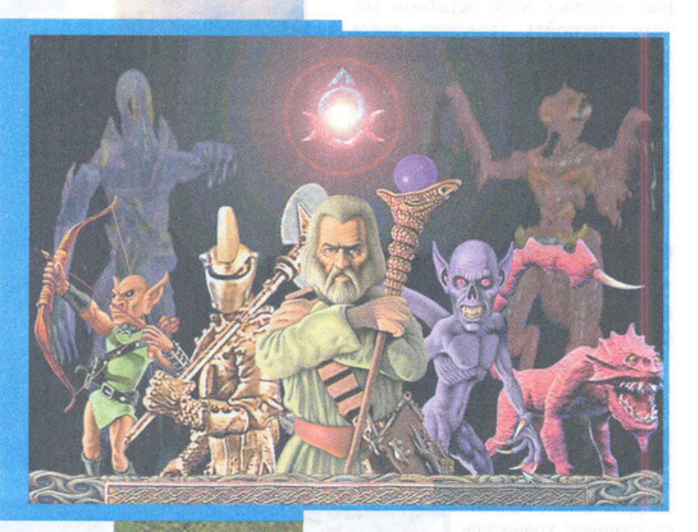
Вы оказываетесь перед закрытой дверью, рядом с которой стоит Archon и ждет, когда же вы заговорите с ним. Если у вас есть все необходимое, то он пропустит вас в зал Маски Вечности. Когда вы зайдете в зал, появится главный хранитель зла (Лукрето). Как только он исчезнет, начинайте собирать Маску, но имейте в виду, что этот подлец закончить работу одним махом не даст – он будет внезапно появляться и исчезать, а вам придется при его появлении хвататься за меч, а при исчезновении полностью залечивать раны и продолжать собирать Маску.

Когда Маска будет собрана, раскроется бездна, освещенная пульсирующим светом, подходить к которому опасно. Теперь ждите очередного появления Лукрето, которого надо столкнуть в бездну. Победа за вами, и сейчас вы можете насладиться финалом! ■

Игорь Савенков

MAGIC & MAYHEM

РАЗРАБОТЧИК	Mythos Games
ИЗДАТЕЛЬ	Virgin Interactive
ВЫХОД	декабрь 1998 г.
ЖАНР	стратегия + RPG
ТРЕБОВАНИЯ	P-133, 16 Мб, SVGA
ГРАФИКА	★★★★★★★★★☆
ЗВУК	★★★★★★★★☆☆
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★★★
ОБЩИЙ РЕЙТИНГ	9.6 Очень приятная смесь популярных жанров



Трудно определить, к какому точно жанру относится Magic & Mayhem: стратегия ли это или ролевая игра? С одной стороны, налицо все признаки RPG: богатая сюжетная линия с множеством диалогов в характерной фэнтезийной среде + повышение характеристик персонажа по ходу игры. С другой стороны, игра явно не дотягивает до «полновесной типичной» RPG: понятие «команды» почти отсутствует, NPC тоже почти не встречаются, а характеристики повышаются только у главного героя и сведены они к минимуму. Пресловутые experience points начисляются только за особо крупные действия, предусмотренные сценарием (вроде убийства злого мага или находки артефакта). Разворачивающиеся битвы – чистейшей воды стратегия в реальном времени. Вплетены в игру и явно аркадные элементы в виде разбросанных повсюду бонусов, с помощью которых можно поправить здоровье или запастись маной.

Так что любителям «крутых» RPG типа сериала Might & Magic игра может показаться слишком поверхностной, но она, безусловно, порадует своей нестандартностью любителей стратегий в реальном времени. Здесь остается только согласиться с журналом Ultimate PC, назвавшем Magic & Mayhem «глотком свежего воздуха для жанра стратегий в реальном времени».

Ну а теперь подробнее о самой игре.

Сюжет. Вы выступаете в роли начинающего мага Корнелиуса, который отправился на поиски своего внезапно исчезнувшего дяди Лукана. По ходу дела вы побываете последовательно в трех мирах (кельтском, греческом и средневековом) и пройдете в общей сложности 36 миссий. Сюжет игры откровенно линейный, но изобилует всяческими хитростями и ловушками (достаточно простыми, впрочем). Так, если не отыщете где-то какой-то магический предмет, то во всех следующих миссиях можете лишиться весьма ценных заклинаний.

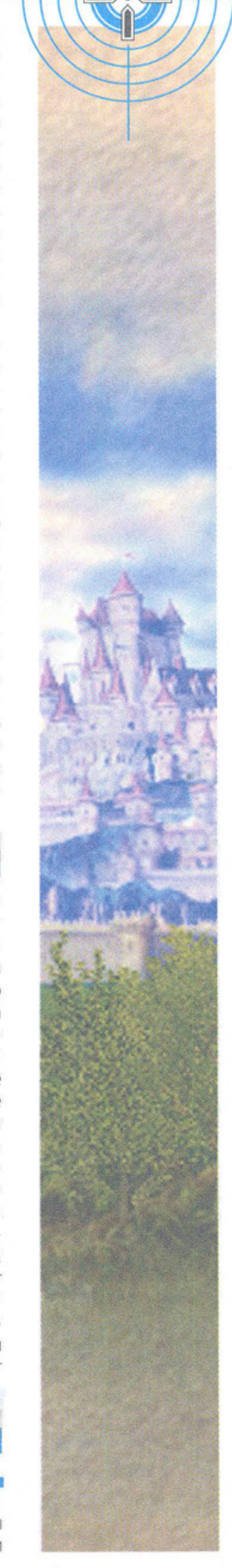
Игровая механика. Это, пожалуй, главный «козырь» разработчиков. Такого еще не было нигде. Дело в том, что всю свою армию вы нигде не нанимаете, не «тренируете», а просто... созываете нужных вам существ с помощью магических заклинаний. (На все заклинания расходуется мана. Постоянный источник маны – специальные Магические Круги, которые надо захватывать.) Доступ к новым заклинаниям вам дают специальные магические предметы, которые надо находить в ходе миссий. Каждый предмет открывает доступ сразу к трем заклинаниям, причем одновременно вы можете использовать только одно из них (вы сами определяете, какие именно заклинания вы возьмете в следующую миссию перед ее началом).

Разнообразие. Этого добра хватает. 21 вид разных существ типа троллей, скелетов, призраков, вампиров, драконов, эльфов, единорогов, кентавров, рыцарей, крокодилов и т. п., добрая половина которых обладает характерными особенностями (так, например, у василисков ядовитый укус, а фениксы сами не горят, зато, погибая, взрываются, поражая огнем большие площади). Разумеется, не забыты и «обычные» заклинания типа молний, торнадо, невидимости, лечения, телепортации и пр. – их всего 42. Цели миссий тоже самые разные (приятно отметить, что вы встретитесь и с персонажами греческой мифологии, и с рыцарями Круглого Стола), причем ни в одной из них нет задания «убей их всех». В каждой миссии достаточно расправиться только с главным злым магом, после чего, как правило, открывается доступ в Портал – такой вот оригинальный переход к следующей миссии.

Графика. Великолепная, хотя и спрайтовая. Все сказочные существа смотрятся очень красиво в изометрической проекции. Хорошая анимация. Много спецэффектов. Местность интерактивна: можно сжечь все, что горит (включая деревянные постройки).

А вот музыка явно подкачала: однообразные мелодии «вязнут» в ушах как заезженная пластинка. Зато хоть звуковые эффекты реализованы на «отлично» и помогают ориентироваться в ситуации.

Multiplayer. Многопользовательская игра получается очень необычной. Дело в том, что невозможно взять сразу все заклинания, так что каждый игрок составляет свой уникальный набор, больше всего подходящий его стилю игры.



MAYHEM

ОДИН В ПОЛЕ – ВОИН!

Главный персонаж игры – начинающий маг Корнелиус. Это он постепенно набирается опыта и переходит из миссии в миссию. Основное оружие Корнелиуса – знание магических заклинаний, с помощью которых можно призывать (кастовать) разные существа в свою армию и делать многое другое (например, лечить, бить молниями, вызывать огненный шторм, телепортироваться, становиться невидимкой, насылать торнадо и пр.). Все эти существа «одноразовые», то есть в следующую миссию не переходят. Зато в ходе одной миссии существа могут набираться опыта (за число нанесенных ударов, а не число убиенных тварей), становиться ветеранами (на это указывает «нимб» над головой) и даже достигать ранга короля (корона над головой).

Кроме того, в большинстве миссий у вас будут союзники. Все они, кроме рыцаря Ланселота, действуют совершенно самостоятельно (Ланселотом надо управлять как обычным юнитом). Этих союзников надо оберегать, так как смерть любого из них (как и самого Корнелиуса) будет означать автоматический проигрыш миссии. На союзников (и их армии) можно бросать усиливающие магические заклинания (например, лечить с помощью Cure). То же самое союзники могут делать по отношению к вам, если, конечно, знают магию. Вы видите все, что видят ваши союзники и их юниты.

Очки опыта (experience points) начисляются только за особые действия и никак не зависят от того, насколько грандиозную бойню вы устроите, или от того, как долго вы будете сражаться. Все эти особые действия заранее предусмотрены в сценарии. Как правило, experience вы получаете за убийство одного или нескольких злых магов и за нахождение особых магических предметов (magic items), которые дают вам доступ к новым заклинаниям. (Магические предметы либо вываливаются из убиенных магов, либо где-то спрятаны.) После этого открывается Портал, нырнув в который, вы переходите к следующей миссии.

МАГИЯ

На каждое заклинание расходуется определенное количество маны. Постоянные источники маны – это так называемые Магические Круги (Places of Power). Чтобы вы завладели Магическим Кругом, надо, чтобы сам Корнелиус либо любое вызванное им существо встало на Круг. Так что Магические Круги – это стратегически важные места на карте. Чем больше у вас Кругов, тем быстрее копится у вас мана и тем меньше ее будет у противника.

Количество и вид магических заклинаний определяется количеством и видом магических предметов (не путать их с артефактами!) в сумке Корнелиуса. Как уже было сказано, оные магические предметы можно только подобрать в ходе прохождения миссии (в каждой миссии может попасться не более одного предмета). Но это еще не все, и в этом кроется пикантная специфика Magic & Mayhem: магические предметы надо помещать в специальные талисманы, кои бывают трех видов: Chaos (красный), Neutral (зеленый) и Law (синий). «Покупать» талисманы можно между миссиями на experience points. Тем, в какой талисман вы засунете тот или иной магический предмет, будет определяться набор используемых вами заклинаний. Например, если магический предмет Brimstone вы поместите в красный талисман, то получите в свое распоряжение заклинание Raise Dead, если в зеленый, то Fireball, в синий – Cure. Таким образом, одновременно вы можете иметь только треть из доступных вам заклинаний, причем набор этих заклинаний вы должны определить еще до миссии (в ходе самой миссии нельзя «перетасовывать» предметы). Кроме того, ряд заклинаний вы не можете иметь одновременно, если они получаются с помощью одного и того же предмета. Так что выбирайте, что вам больше по душе: к примеру, Raise Dead, Fireball или Cure.

Кроме того, в игре встречаются бонусы, разбросанные по всей карте (чем выше уровень сложности игры, тем меньше бонусов). Собирать эти бонусы можете как вы сами, так и ваши союзники и противники (так что не зевайте!). Бонусы бывают четырех видов: mana sprites, всевозможное продовольствие (хлеб, вино, рыба, яблоки, пироги), магические статуэтки и артефакты (артефакты попадаются очень редко, и за них, как правило, даются experience points). С продовольствием все ясно: оно служит для восстановления здоровья, причем собирать его и использовать могут не только основные персонажи, но и вызванные ими существа. Mana sprites – это «разовые» источники маны; собирать mana sprites могут только маги. Магические статуэтки служат для вызова соответствующих существ без расходования маны. Например, если вы щелкнете **левой кнопкой** мыши по статуэтке эльфа (находящейся в вашем инвентаре), то появится эльф, а запасы вашей маны при этом не уменьшатся. С помощью артефактов можно творить прочие заклинания (типа увеличения скорости, невидимости, переманивания врага на свою сторону и т. п.). Каждый артефакт можно использовать три раза (для этого щелкните по нему **левой кнопкой** мыши), и мана при этом не используется. В заключение заметим, что статуэтки и артефакты переходят из миссии в миссию, тогда как продовольствие и mana sprites – нет.

МЕЖДУ МИССИЯМИ

Тратить experience points на увеличение характеристик Корнелиуса можно только между миссиями. В первую очередь обращайте свое внимание на то, сколько у вас магических предметов и как вы хотите их использовать (будет досадно, если какой-то сильный предмет вы не сможете использовать из-за нехватки талисмана). Так что в первую очередь рекомендуется прикупать талисманы.

Затем пускайте experients points на увеличение максимального запаса маны. Во-первых, вы просто не сможете использовать какое-то сильное заклинание, если оно стоит дороже, чем весь имеющийся у вас запас маны. Во-вторых, вы почувствуете, что маны никогда не бывает слишком много, и лишняя порция её буквально ценится на вес золота.

Здоровье (health) не так уж критично: ведь чем искуснее вы играете, тем меньше будете терять здоровья. Тем не менее, рекомендуется постепенно довести этот показатель до 400–450 ед..

Количество существ, которых вы можете иметь одновременно (control lomit), практически не сказывается в ходе всех миссий. Достаточно быстренько довести этот показатель до 20–22 и больше не вспоминать о нем.

ОБЩИЕ СОВЕТЫ

НЕОБХОДИМЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Это во многом вопрос вкуса – какая тактика игры вам больше нравится. Однако есть ряд миссий, пройти

MAGIC &

которые (или набрать максимум experience) невозможно или очень сложно без некоторых заклинаний. Перед прохождением миссий эти заклинания мы будем выделять ***жирным курсивом***. Кроме того, там же мы будем приводить перечень рекомендуемых (на наш вкус) заклинаний. Если же не хотите портить себе игру чрезмерным количеством подсказок, то все же почитайте книгу Grimoire, дающую описание той области, куда вы попадете в следующую миссию. Например, если вы пойдете в болотистую местность, то там почти наверняка столкнетесь с разной нечистью, так что подбирайте наиболее эффективные заклинания для борьбы с undead.

Рекомендуется всегда иметь заклинание Cure, чтобы иметь возможность лечить Корнелиуса и его союзников (напоминаем, что их смерть означает автоматический проигрыш миссии). Во многих ситуациях полезно заклинание Haste, позволяющее Корнелиусу догнать неприятельского мага или убежать от преследования. Ornitopter дает Корнелиусу гораздо большую свободу передвижения. С помощью этого заклинания можно также сажать своих стрелков на крыши зданий, откуда они будут поливать неприятеля, который не в состоянии до них добраться.

Лучше всего всегда брать с собой заклинания Levitate или Ornitopter. Дело в том, что кое-какие «элементы географии» в каждой миссии генерируются случайным образом. Если, к примеру, в миссии предусмотрены реки, то эти реки могут так расположиться, что с самого начала игры вы окажетесь на отдельном острове, откуда невозможно выбраться без помощи названных выше заклинаний. Впрочем, это не проблема: если вдруг окажетесь в такой ситуации, то можно просто перезапустить миссию, и вам почти наверняка повезет с новой картой.

Вообще, достаточно иметь не более 3–4 заклинаний, вызывающих существ. Среди них полезно иметь стреляющих и «тяжелобронированных», обеспечивающих защиту стрелков. Из тех стрелков, что доступны вам в самом начале игры (Elf, Redcap, Brownie), предпочтительнее эльф как самый быстрый и самый сообразительный. Эльфы грамотнее всего действуют на поле боя: избегают рукопашных схваток и умело маневрируют, чему способствует их довольно большая скорость. Затем вам станет доступен кентавр – очень сильный воин не только по части метания копья, но и в ближнем бою. В качестве защитников подойдут крокодилы и тролли. Единорог же вообще является универсальным солдатом: достаточно сильная и самая быстрая фигура из всех нелетающих существ. К тому же единорог очень успешно борется с нечистью: сила его удара даже увеличивается в драках с undead. Отметим еще грифа как мощную летающую тварь (по характеристикам близок к дракону, а «стоит» почти вдвое дешевле).

Обратите особое внимание на василиска (Basilisk). Сама по себе эта тварь весьма хрупкая, зато её укус ядовит. Любое укушенное василиском существо (включая мага) начинает медленно, но верно терять здоровье, если его не подлечить с помощью Cure. Василиск очень эффективен в тех миссиях, где маги-противники не обладают Cure.

МАГИЧЕСКИЕ КРУГИ

Как правило, любая миссия начинается с разведки местности и захвата Магических Кругов. На этом этапе игры вам очень помогут летучие мыши – дешевые и шустрые твари. Но любая мышь, разумеется, долго не продержится, обороняя Круг. Поэтому подтягивайте к Кругам более серьезные силы. (Так, например, на уровне сложности Initiate, как правило, достаточно на каждом Круге иметь одного единорога и трех кентавров.) В особо сложных или затяжных миссиях рекомендуется также ставить рядом Guardian, Pestilence или Fountain of Life.

Если Круг уже захвачен противником, то проще всего «снять» вражеское существо оттуда с помощью заклинания Levitate и тут же поставить в Круг свое. Другой способ – использовать комбинацию Gorgon Stare + Lightning: первое заклинание обратит противника в камень, а второе разобьет этот камень (на магов не действует). Только эта комбинация достаточно дорогая в смысле расхода маны, так что целесообразнее применять ее против действительно мощных тварей (кстати, это самый дешевый и быстрый способ расправиться с монстрами типа драконов или чемпионов).

Если врагов вокруг Круга много, то можно сначала наложить на Корнелиуса Earthbind, а затем использовать Торнадо (тогда сам Корнелиус не взлетит вместе со всеми). Способ подешевле: сначала измотать врага с помощью Gooey Blob. (Киньте парочку, затем то же самое сделайте на втором Круге и вернитесь к первому.) Если вокруг вражеских Кругов стоят Pestilence, Guardian или Fountain of Life, то сначала уничтожьте эти сооружения с помощью Lightning, Chain Lightning, Meteor Shower, Storm или Apocalypse. Только учтите, что все заклинания, кроме последнего, «сваливаются с неба», так что не могут поразить цели, находящиеся под каменной крышей (деревянную можно сначала сжечь).

ПОЕДИНОК С МАГОМ

Проблема в том, что вражеский маг тут же убегает, как только «запахнет жареным». Можно преграждать ему дорогу с помощью Tangle Vine или останавливать его на время с помощью Gorgon Stare и Levitate. Замедлить его движение можно с помощью Sloth. Если вокруг него много защитников, то применяйте Lure – убьете двух зайцев: его же подданные на время обернутся против него и тем самым не дадут ему далеко уйти.

Но самый лучший способ следующий: бросьте на вражеского мага Gorgon Stare. Пока он никуда не убежал, бросайте к его ногам парочку Gooey Blob. Теперь маг надолго завяз и тем самым стал неподвижной мишенью. Бейте его молниями – теперь уж не промахнетесь. Если у вас достаточно маны, сразу же выпустите подряд 5–6 молний: редко какой маг может перенести такой массированный удар (даже если у него есть чем подлечиться, то он просто не успеет это сделать).

НЕКОТОРЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Нет смысла приводить подробные характеристики всех существ – все это вы найдете в книге Grimoire. Перечислим только их особенности.

Basilisk обладает ядовитым укусом. Укушенное существо начинает медленно, но верно терять здоровье, пока его не вылечат с помощью заклинания Cure. Укушенное существо покрывается зелеными пятнами.

Bat – летучая мышь, способна проникать сквозь самые узкие проемы, куда не пролезет никакое другое существо.

Champion of Chaos насылает заразу на атакуемое им существо. Зараженное существо начинает медленно, но верно терять здоровье, пока его не вылечат с помощью заклинания Cure. Зараженное существо отмечается роем мух.

Champion of Law «замораживает» на время противника своим взглядом.

Crocodile – крокодил, ему не страшны водные преграды.

Dragon – дракон, поражает врага также своим огненным дыханием.

Hellhound «замораживает» на время противника своим взглядом. После смерти «взрывается», нанося небольшой урон на некотором расстоянии вокруг себя.

Knight – рыцарь, борется лучше всего против драконов (за один удар наносит дракону больший урон, чем любому другому существу).

Spying Eye видит невидимых существ.

Phoenix – феникс, сам не горит, но взрывается, погибая, и поджигает большую площадь.

Troll – тролль, восстанавливает 25 % здоровья, погружая голову в труп убиенного им существа.

Unicorn – единорог, борется сильнее против любой нечисти (за один удар наносит undead больший урон, чем любому другому существу).

Vampire – вампир, восстанавливает свое здоровье, нанося удары противнику. При перелетах превращается в летучую мышь. Это одновременно сильная и слабая сторона вампира. Сильная – так можно сбить с толку противника; слабая – в полете вампир столь же уязвим, как и летучая мышь.

Wraith – призрак, невидим до тех пор, пока сам не вступает в сражение. На него не действует огонь.

ПРОХОЖДЕНИЕ МИССИЙ

Ниже дается прохождение всех 36 миссий. Все миссии проходились на самом легком уровне сложности (Initiate). Уровень сложности может влиять лишь на тактику действий (меньше бонусов, больше противников), но не на стратегию игры (все задания и начисляемые за них очки остаются теми же самыми).

AVALON

1. THE FOREST OF PAIN

Это, по сути, тренировочная миссия. Ворон Гермес (Hermes) обучит вас основным навыкам игры. Просто следуйте его инструкциям.

Вызовите зомби и поставьте его на Магический Круг (Place of Power). Вызовите брауни в то место, где находится яблоко. Съешьте яблоко. Вызовите трех зомби и атакуйте ими «красную шапочку», стоящую на мосту. Пусть Корнелиус следует за ними. Вскоре вы наткнетесь на Камулоса (Camulos) – злого волшебника, стоящего на Магическом Круге. Но прежде чем разбираться с Камулосом, поговорите с ним (для этого надо подвести поближе Корнелиуса). Вы узнаете, что идете по верному пути в поисках своего дяди – волшебника Лукана (Lucan), и получите за это 10 exp. Далее можно сотворить еще парочку зомби и/или брауни и атаковать Камулоса. Как только со злым волшебником будет покончено, вы получите еще 40 exp. На месте гибели Камулоса возникнет Портал. Введите Корнелиуса в Портал – и миссия пройдена.

Experience: 10+40=50.

2. THE PLAINS OF GREENHENGE

Holly+Law=Elf

Следуя советам Гермеса, подберите две порции маны (mana sprites). Идя дальше по дорожке, вы наткнетесь на единорога Регуса (Regus), который скажет, что не знает вашего дядю, но посоветует обратиться к Йорику (Yeorick) из Fiddlres Green. За разговор вы получите 10 exp.

Используя обе mana sprites, вызовите семерых эльфов. Прикажите им атаковать двух скелетов, охраняющих Магический Круг (который находится во дворике чуть выше вас). Когда скелеты будут убиты, обыщите хижины. Вы найдете хлеб и вино, с помощью которых сможете подлечить раненых. Только не вставайте на Магический Круг – это ловушка: по всему дворику сразу же начнут бить молнии.

Вскоре явится (если уже не подвалил) Камулос. Все те же эльфы без проблем разделаются с ним, и вы получите 60 exp. Камулос уронит магический предмет – Tincal. Подобрав его, вы получите еще 40 exp. Возле второго Магического Круга образуется Портал. Перебив немногочисленную стражу, введите Корнелиуса в Портал.

Experience: 10+60+40=110.

Следуя совету единорога, направляемся в...

3. FIDDLERS GREEN

Holly+Law=Elf
Brinstone+Law=Cure

Вас атакуют две «красные шапочки». Вызовите троих эльфов и нацельте их на одного из Redcup'ов. Пусть тем временем Корнелиус подберет две порции mana sprite и вызовет еще шестерых эльфов. Вдевятером они быстро расправятся с «красными шапочками». Пусть затем они подкрепятся, подобрав хлеб и рыбу в ближайших хижинах.

Идите в таверну и поговорите с Йориком. Йорик расскажет, как они знатно попировали с вашим дядей. Но, к сожалению, дядя Лукан отбыл на рассвете, оставив Йорику магический предмет Vial of Clover. Йорик откажется дать вам этот предмет под тем предлогом, что забыл, куда его засунул. Вместо этого он даст вам талисман Syrinx Pipe, за что вы получите 10 exp.

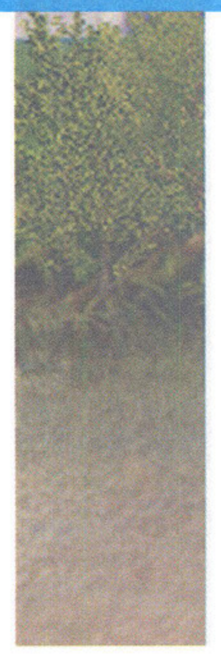
Как всегда, вас выручит Гермес. Он покажет, что Clover спрятан в одном из сундуков, находящихся на острове. Но прежде чем отправиться туда, «застолбите» Магический Круг, который вы найдете сразу при выходе из таверны (немного ниже, по направлению к острову). Второй Магический Круг вы займете на самом бревенчатом острове.

Как только вы стащите Clover (за что получите 30 exp.), Йорик станет вашим злейшим врагом. Ничего не попишешь – придется его убить. Для этого непрерывно «штампуйте» эльфов и бросайте их в атаку на Йорика. Используйте также Syrinx Pipes, чтобы переманивать вражеских фавнов на свою сторону, как только те будут близко подбираться к Корнелиусу. В случае необходимости подлечивайте Корнелиуса (заклинание Cure). Как только покончите с Йориком, получите 60 exp. и доступ к Порталу.

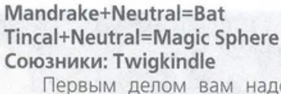
Experience: 10+30+60=100.

4. THE VILLAGE OF TOSEPH OF ARIMATEA

Clover+Law=Unicorn
Brimstone+Law=Cure



MAGIC &



Mandrake+Neutral=Bat
Tincal+Neutral=Magic Sphere
Союзники: Twigkindle

Первым делом вам надо заключить союз с королем народа брауни. Поэтому сразу же выбирайтесь из деревни, не обращая внимания на «цепляющихся» зомби. Путь один – идти надо вверх, где вы наткнетесь на часовых брауни. Ни в коем случае не атакуйте их и продолжайте идти дальше. Тогда король Twigkindle распознает в вас союзника и сообщит, что его народ почти окончательно поработил злой маг Lutheron. Вы заключите боевой союз с брауни, за что получите 10 exp. Этот союз означает, что вы будете видеть все, что видят брауни, и ни в коем случае не должны допустить гибели их короля (иначе автоматически проиграете миссию).

Вызовите двух летучих мышей. Пусть одна из них «застолбит» Магический Круг, находящийся в поселке брауни, а вторая попытается занять второй Круг, на который укажет Гермес. Вызовете также единорога – пусть он разберется с зомби, которые приплелись вслед за Корнелиусом. Пусть тем временем Корнелиус подберет талисман Campaniform Bell, который сыщется в сундуке той хижины, которая находится чуть выше Магического Круга в лагере брауни (за это вы получите 10 exp.).

Теперь ваше дело – вызывать единорогов, как только скопится достаточное количество маны. Вы успеете вызвать как минимум трех, прежде чем подвалит Lutheron со своей свитой. В принципе, трех единорогов должно хватить, чтобы расправиться с противником, так как единороги особенно сильны против нечисти. Если попадете в затруднительное положение, используйте талисман Campaniform Bell, который на некоторое время «замораживает» всех undead. Следите также, чтобы не погиб ни Корнелиус, ни Twigkindle, вовремя подлечивая их. За расправу над Lutheron'ом вы получите 40 exp, а за убийство его верного пса Urfang'а – еще 10.

Откроется Портал, но вам еще рано туда идти, лучше сначала заработайте оставшиеся 10 exp. Для этого пусть Корнелиус подберет свиток, валяющийся на полу той хижины, где находится второй Магический Круг. В свитке будет написано, что для вызова духов рыцарей Грааля (Grail Knights), надо принести в жертву любую тварь на священном алтаре (алтарь находится тут же). Проще всего поступить так: вызовите летучую мышь и убейте ее парочкой Magic Sphere. Тогда разверзнутся могилы на соседнем кладбище, и к вам на подмогу явится целая армия скелетов. Сами понимаете, сейчас они вам ни к чему (но очень даже могут пригодиться, если вы играете на более высоком уровне сложности), зато лишние 10 exp. вам точно не помешают.

Experience: 10+10+10+40+10=80.

Следуя совету короля брауни, идем на встречу с рыцарем Персивалем (Percival) в...

5. APPLE TREE ORCHARD

Holly+Law=Elf
Clover+Chaos=Sceleton
Brimstone+Law=Cure
Mandrake+Neutral=Bat
Союзники: Percival

Ну вот, коварный Lutheron уготовил вам ловушку! Впрочем, выбраться из нее очень просто. Видите на полу левее Корнелиуса какой-то странный символ, напоминающий витую ватрушку? Это и есть ключ, который надо активизировать. Для этого бросьте на ключ заклинание Bat (как самое дешевое заклинание, вызывающее существ). Вы получите 10 exp. и выберетесь из «бассейна». Однако радоваться еще рано, так как дом заперт снаружи и, стало быть, Корнелиус не может выбраться из него самостоятельно. Ему мог бы помочь в этом рыцарь Персиваль, но он и сам сидит взаперти.

Выход из этой ситуации тоже простой. Пусть Корнелиус подойдет к окну (в левом верхнем углу избушки) и истратит всю свою ману, вызывая эльфов и скелетов (но бросая заклинания за окно, а не в дом!). Получится небольшая армия примерно из парочки эльфов и парочки скелетов. Ведите эту армию к той хижине, где заперт Персиваль (ее вам укажет Гермес). Чтобы вызволить Персиваля, достаточно кому-нибудь наступить на такой же ключ-ватрушку возле хижины (получите 20 exp.). То есть достаточно одного существа. Мини-армия же понадобилась для того, чтобы «застолбить» Магический Круг, находящейся возле этой же хижины (и на низшем уровне сложности игры вы отстоите этот Круг без проблем).

Персиваль направится к избушке Корнелиуса и освободит его. Идите с ним вдвоем ко второму Магическому Кругу (по пути собирайте mana sprites и отдавайте их Персивалю, так как его запас маны больше никак не восполняется). Возле Круга «наштампуйте» еще одну армию эльфов и скелетов, отбейте Круг и займите его.

После этого вы сможете очень легко расправиться с Lutheron'ом, у которого не останется ни одного источника маны (вы его и припрете около одного из Магических Кругов). За убийство Lutheron'а вы получите 50 exp. Но не спешите искать Портал. Поговорите с Персивалем. Он расскажет, что вашего дядю сегодня на рассвете увезли в темницу Joyous Garde. Сам же Персиваль ищет священный кубок Грааля, который был украден злым волшебником по имени Дагда (Dagda). Персиваль предложит вам продолжить ваше боевое сотрудничество. Следуйте за Персивалем в Портал.

P. S. Не забывайте, что в этой миссии Персиваль – ваш союзник, следовательно, его гибель будет означать автоматический проигрыш миссии.

Experience: 10+20+50=80.

6. THE MISTY MARSHES

Holly+Law=Elf
Brimstone+Law=Cure
Mandrake+Neutral=Bat
Clover+Chaos=Skeleton
Союзники: Percival, Twigkindle

Следуйте за Персивалем по системе мостов. Уступайте и/или подбрасывайте ему mana sprites и рыбу (он же ваш союзник и должен обязательно уцелеть). Вскоре Персиваль наткнется на «красных шапочек» и пойдет в обход по воде. Не ходите за ним. Вызовите парочку эльфов и парочку скелетов и пробивайтесь к тому же острову, к которому идет Персиваль. За ним увяжется «хвост» из двух крокоди-

лов. Помогайте Персивалю, чем можете, чтобы он отбился от них. Для этого займите Магический Круг и вызовите еще трех эльфов.

Когда с крокодилами будет покончено, вы услышите крики о помощи, доносящиеся из избушки. Оказывается, это ваш старый знакомый Twigkindle угодил в тюрьму. Освободите его, нажав на ключ-ватрушку (получите за это 10 exp.). После короткого разговора Twigkindle даст вам сапоги-скороходы (Seven League Boats), за это вы получите еще 10 exp.

Тем временем Гермес обнаружит место с двумя сундучками, в одном из которых должна быть чаша Грааля. Персиваль кинется туда сломя голову. Направьте Корнелиуса вслед за ним, оставив всех существ на острове (им еще предстоит отбить атаку одного крокодила). Персиваль не дойдет до цели, так как угодит в ловушку, после чего решит вернуться на остров и присоединиться к Twigkindl'у. Когда Корнелиус дойдет до ловушки, наденьте на него сапоги-скороходы (вернее, активизируйте их, щелкнув по ним левой кнопкой мыши). Благодаря этому он сможет пройти злополучное место. Попутно займите Магический Круг, поставив на него любое существо.

Подойдя к сундучкам, поднимите сначала свиток. В нем будет намек, что нужно открыть **правый** сундук. Так и сделайте. Вы найдете чашу Грааля, за что получите 30 exp. (Не открывайте левый сундук – можете сгореть!)

Теперь осталось только разделаться с Дагдой. Идите к нему навстречу, попутно занимая Магические Круги. Постарайтесь блокировать ему все пути, вызывая эльфов и скелетов. За убийство Дагды вы получите 50 exp. На месте его гибели останется магический предмет Hemlock. Подберите его (за это вы получите 30 exp.) и направляйтесь к открывшемуся Порталу. Особенно не мешкайте и заранее просчитайте маршрут, так как надо уложиться в отведенное время (что объясняется неустойчивостью Портала в данной миссии). Но и не суетитесь – все успеете сделать, даже не надо надевать сапоги-скороходы.

Experience: 10+10+30+50+30=130.

7. THE FOREST OF WOODMAN'S HALL

Holly+Law=Elf
Brimstone+Law=Cure
Clover+Chaos=Skeleton
Hemlock+Law=Fountain of Life
Союзники: Percival

В этой миссии вам придется расправиться сразу с двумя злодеями: магом Блэйзом (Blaise) и королем эльфов Элидором (Elidor).

Начните с первого. «Застолбите» оба Магических Круга, находящихся в лесу. Для их охраны можно использовать новый тактический прием: ставить Fountain of Life рядом с отвоеванными Кругами (тогда ваши твари, охраняющие Круг, будут автоматически подлечиваться). После того как Блэйз лишится источников маны, вы без труда с ним расправитесь (за что получите 50 exp.). Способ действий стандартный: скелеты прикрывают эльфов (и тех и других штампуйте примерно в равном количестве).

Далее можно попытаться завладеть двумя Магическими Кругами, находящимися в одной из избушек (для этой цели лучше использовать скелетов, так как внутри избушки находятся несколько эльфов). Но можно этого и не делать, если вы играете на низшем уровне сложности. Тогда идите сразу к королю эльфов (если он уже сам к вам не пришел) и убейте его (за это получите 20 exp.).

Теперь найдите место, огороженное четырьмя каменными столбами. Там будет сундук. Пусть Корнелиус откроет его и возьмет артефакт Glass of Vision, позволяющий видеть сквозь стены (за это вы получите 10 exp.).

Идите к той избушке, внутри которой находится открывшийся Портал. Как только вы в нее войдете, начнется отсчет времени (на панели появится тикающий циферблат), за которое Корнелиус должен успеть добраться до Портала (иначе вы автоматически проиграете миссию). Внутри вы наткнетесь на несколько «красных шапочек». Вызывайте скелетов, чтобы расправиться с ними (эльфы там не эффективны, так как негде развернуться). Тех же скелетов можно использовать для того, чтобы активизировать один за другим несколько ключей-ватрушек и тем самым открыть доступ к Порталу. Только не забудьте прихватить с собой магический предмет Alectrorius, который обнаружится в одной из открывшихся комнат.

Experience: 50+20+10+20=100.

8. JOYOUS GARDE

Holly+Law=Elf
Brimstone+Law=Cure
Alectorius+Neutral=Crocodile
Союзники: Percival, Lucan

Вам предстоит ворваться в отлично охраняемый замок, причем до первого Магического Круга вы доберетесь весьма нескоро. Поэтому для начала соберите все mana sprites (пару штук, возможно, стоит отдать Персивалю).

На входе вас поджидают тролль и два эльфа. Вызовите трех крокодилов и трех эльфов (разумеется, придется использовать mana sprites). Натравите крокодилов на тролля, а эльфы пусть тем временем расправятся с эльфами противника (крокодилы их не достанут). Подлечите крокодилов (если надо) и направляйтесь по коридору **влево**.

В конце коридора придется сразиться с еще одним троллем. Пусть Корнелиус откроет оба сундука, в одном из которых найдется мясо, а в другом – mana sprites. Двигайтесь дальше вверх по другому коридору. Вскоре Гермес укажет темницу, где заточен ваш дядюшка Лукан, а также покажет на свободный Магический Круг. Направьте к этому Кругу всю вашу армию и захватите его. А сам Корнелиус пусть тем временем входит в темницу. Открыть надо только **правую верхнюю** камеру, где и находится ваш дядя (для этого надо встать на соответствующий ключ-ватрушку). За спасение Лукана вы получите 40 exp.

К этому времени к вашему Магическому Кругу прибудет лорд Бертилак (Bertilak) – хозяин замка. Пусть Корнелиус пойдет на подмогу к своим войскам (прежде всего лечите крокодилов, да не мешает еще и вызвать несколько эльфов). Бертилак призовет hellhound'ов, но не обращайте на это внимания – с ними разберется ваш дядюшка (он маг покруче вас). Когда Бертилак будет убит, вы получите 50 exp. На месте его гибели вы найдете маги-

MAGIC &

ческий предмет Laurel, за что получите 30 exp.

Теперь к вам явится сам Overlord, один вид которого приводит в трепет. Он прикончит вашу свиту, но вас не тронет. Overlord будет соблазнять вас отдать ему чашу Грааля, за что будет сулить неограниченную власть в Авалоне в качестве своего наместника. Вы не согласитесь на посулы и получите 20 exp. «за стойкость и мужество». Overlord удалится, бросив на прощание: «Мы еще встретимся».

Теперь откроется Портал на втором этаже замка. Подняться на второй этаж можно по лестнице, расположенной чуть ниже темницы. Дойдя до Портала, не ныряйте сразу же в него, а дождитесь своего дядюшку. Дядя Лукан поведает вам всю историю своих и ваших злоключений.

Дело обстоит так. Overlord – это действительно могущественный владыка, пришедший из других миров. Однако мощь его магии в Авалоне сильно ограничена. По этой причине он нуждается в наместнике. Ему удалось уговорить Бертилака, который убил прежнего правителя Авалона и занял его место. Ваш же дядя пришел в замок Joyous Garde, еще не зная о предательстве Бертилака, и был брошен им в темницу.

Experience: 40+50+30+20=140.

На ваше предложение вернуться в свой родной мир дядюшка ответит, что для этого еще надо найти специальный Портал. Кроме того, его сильно тревожит тот факт, что Overlord охотится за чашей Грааля (зачем она ему?). Так что придется окунуться в следующий мир под названием...

AEGEA

9. THE BASE OF OLYMPUS

Tincal+Neutral=Magic Sphere
Mandrake+Neutral=Bat
Brimstone+Law=Cure
Alectorius+Chaos=Hellhound
Союзники: Lucan

С самого начала попытайтесь опередить Лукана и занять хотя бы один из трех «открытых» Магических Кругов (да, Лукан – ваш союзник, но и вам тоже мана нужна!). Используйте для этой цели летучих мышей (но если не повезет, то можно насобирать множество mana sprites). Затем Гермес укажет на храм, в котором скрывается Одиссей (Odysseus). Вам надо подобраться к храму через систему горных проходов.

По мере накопления маны вызовите трех hellhound'ов. Если к этому времени Одиссей выйдет из храма, то «адские собаки» легко расправятся с ним. Если нет – можно пойти выкуривать его оттуда (только имейте запас маны для лечения, так как при приближении к храму в вас начнут бить молнии). Встав на пороге храма, бросайте Magic Sphere – очень эффективное оружие внутри закрытых помещений. Затем не составит особого труда добить Одиссея. За это вы получите 50 exp. Портал откроется внутри храма.

Experience: 50.

10. THESSALY

Mandrake+Neutral=Bat
Holly+Law=Elf
Brimstone+Law=Cure
Alectorius+Chaos=Hellhound
Союзники: Lucan, Twigkindle

Как и обычно, постарайтесь побыстрее захватить Магические Круги. Вам будут противостоять кентавры – довольно сильные твари. На одного кентавра рекомендуется натравливать одного hellhound'а и 2–3 эльфов.

Один из Кругов находится внутри полуразрушенного храма. Отвоюйте его. Вы услышите голос старого знакомого – короля брауни Twigkindle, доносящийся из пристройки храма. Пробейтесь к королю и поговорите с ним (получите за это 10 exp.). Twigkindle пришел предупредить вас о том, что Overlord замышляет какую-то интригу. Twigkindle посоветует вам не доверять никому, а чтобы узнать правду – обратиться к Дельфийскому Оракулу (Oracle of Delphi).

Теперь вам надо разделаться с Aeolus'ом – местным правителем. Можете его не разыскивать, Aeolus сам явится к вам. А вы тем временем «штампуйте» hellhound'ов и эльфов, которые и расправятся с незваным гостем. За убийство Aeolus'а вы получите 50 exp. Откроется Портал, но не спешите нырять в него.

Сначала выслушайте дядю Лукана. Лукан скажет, что настало время разделиться. Он посоветует вам идти в Delphi через Parnassus, где вы сможете раздобыть магический предмет Phosphoreus (путь туда лежит через Elysian Fields).

Выслушав дядю, отправляйтесь на поиски магического предмета Belladonna. Этот предмет лежит в сундуке на столе в одном полуразрушенном доме. Только вот незадача – Корнелиус не может залезть на постамент! Но это не беда. Можно попытаться достать его с крыши. Правда, для этого придется сделать большой круг, чтобы выйти на уровень крыши. Зайдя на крышу, внимательно осмотритесь. Кровля частично прогнила, так что одно неосторожное движение – и крыша рухнет. Вам надо идти к центру крыши по крепким сегментам (они серого цвета). Дойдя до центра, наступите на место, находящееся аккурат над сундуком. Крыша обвалится, но заветный предмет окажется у вас (получите еще 30 exp.)!

Вот теперь можно нырять в Портал.

Experience: 10+50+30=90.

11. THE ELYSIAN FIELDS

Clover+Law=Unicorn
Holly+Law=Elf
Brimstone+Law=Cure
Alectorius+Chaos=Hellhound

Особенность этой миссии состоит в том, что на карте вообще нет Магических Кругов. Так что вам нужно насобирать как можно больше mana sprites. С этой целью и обходите всю округу, избегая сражения с Дионисом (Dionysus) до тех пор, пока не накопите с дюжину mana sprites. На стороне Диониса будут воевать Wraith и эльфы: против первых используйте единорогов, против вторых – hellhound'ов. Своих эльфов нацеливайте на самого Диониса. Когда с Дионисом будет покончено, вы получите 50 exp.

Теперь разыщите остров, на котором находится артефакт Runestone. Подобрав его, вы получите 30 exp. Там же соберете восемь mana sprites. (Поосторожнее с мостами: пусть Корнелиус на них не задерживается, так как они не выдерживают его веса.)

Прочесывайте местность, пока не наберете штук 20 mana sprites. Теперь самое время наведаться к Ариадне (Ariadne), которая живет в двухэтажном доме. Ариадна не поверит вашему рассказу о кознях Overlord'а, заявив, что страной правит ее отец Минос (Minos). Что же, придется убить глупую женщину (вернее всего использовать hellhound'ов и единорогов). За оное действие вы получите еще 30 exp. Затем ныряйте в Портал.

Experience: 50+10+30=90.

12. PARNASSUS

Laurel+Chaos=Tangle Vine
Clover+Chaos=Skeleton
Holly+Law=Elf
Brimstone+Law=Cure
Tincal+Law=Iron Skin

В этой миссии против вас выступают сразу два брата-мага – Philoctetes и Mobus, так что силы явно не равны. Но вы можете уравнять шансы, если с самого начала игры разыщете полянку с шестью яблоками (будет чем восстанавливать свое здоровье). Рядом с ней будет алтарь, а возле алтаря – свиток. Из свитка явствует, что вам не мешало бы пожертвовать яблоко в угоду богам. С этой целью встаньте на центр постамента (он обозначен mana sprites) и положите яблоко. Из-под земли возникнут 5 фавнов, готовые броситься на вас. Но, поскольку вы поделились яблоком, то все фавны перейдут на вашу сторону (за эту операцию вы получите 10 exp.).

Вот теперь можно потягаться с братьями. Захватите или отбейте один из Магических Кругов (лучше крытый – всего их в этой миссии три). Пусть на Круг встанет сам Корнелиус. Ждите, когда подвалит один из братцев. Армию пока что не стройте. Дело в том, что братья любят бить молниями, так не надо подставляться раньше времени. А вот когда на вас попрет толпа брауни («фирменное оружие» братьев), то самое время выставлять перед ними скелетов, а во второй шеренге – эльфов (если будут применены молнии, то они побьют и чужих, и своих). Вам надо как можно быстрее расправиться с одним братом, пока ему на подмогу не пришел второй. Чтобы братец не убежал, перегораживайте ему путь отступления с помощью Tangle Vine. Ту же магию используйте, чтобы отрезать второго брата. Основной принцип – расправиться с братьями поодиночке.

За убийство Mobus'а вы получите 20 exp., а за уничтожение Philoctetes'а – еще 50 exp. На месте гибели Philoctetes'а выпадет магический предмет – Cloak of Invisibility (это плащ-невидимка). Поднимите его (получите 10 exp.) и идите к Храму в сопровождении всей свиты (кого-то одного можно оставить на Магическом Круге). Возле Храма активизируйте Cloak of Invisibility (щелкните по нему левой кнопкой мыши) и – вперед, к сундукам. На вашем пути будут возникать призраки-стражи, но вы сможете от них убежать благодаря своей невидимости. Откройте левый сундук. Достаньте из него магический предмет Phosphorus (за это вы получите 30 exp.) и бегите к выходу.

Ныряйте в Портал, который откроется недалеко от храма.

Experience: 10+20+50+10+30=120.

13. DELPHI

Brimstone+Law=Cure
Tincal+Law=Iron Skin
Hemlock+Neutral=Lightning
Phosphorus+Law=Subversion
Clover+Chaos=Skeleton
Alectorius+Chaos=Hellhound
Mandrake+Neutral=Bat

Наконец-то вы в цивилизованном месте! Но что это?! У вас вообще нет маны. Не волнуйтесь – это сработала защитная система города, и в свое время вы получите доступ к источникам маны. А пока что обойдите весь город, подбирая продовольствие (желательно также найти хотя бы одну статуэтку летучей мыши и/или брауни). Городские жители настроены к вам дружелюбно (пока!).

От короля кентавров вы узнаете, что их реликвию – «священную черепушку» (sacred skull) – похитили redcup'ы. Король пообещает наградить вас священной реликвией redcup'ов, если вы вернете кентаврам похищенную ценность. В свою очередь, король redcup'ов заявит, что все начали кентавры: это сначала они сперли священное ожерелье (sacred jewel), и в отместку за это redcup'ы увели их реликвию. Король redcup'ов также пообещает, что прекратит резню с кентаврами и даст вам их реликвию, если вы вернете redcup'ам их священное ожерелье.

Решается эта дилемма просто. Заберите у redcup'ов sacred skull и бегите с этой реликвией в резиденцию кентавров. Конечно, redcup'ы завопят, что вы их подло обманули, и станут вашими врагами (на время!). Вернув кентаврам их реликвию, вы получите sacred jewel, а также доступ к мане через Магический Круг кентавров. «Застолбите» этот Круг (если у вас есть статуэтка, то вызовите брауни или летучую мышь; если статуэтки нет, то пусть сам Корнелиус немного постоит на Круге, пока не накопит маны на летучую мышь). Теперь бегите к королю redcup'ов и верните их священное ожерелье. После этого восторжествуют мир и порядок: и кентавры, и redcup'ы станут вашими союзниками, и вы получите доступ к Магическому Кругу redcup'ов. За «обменную операцию» вы получите 10+10 exp.

Тем временем «очнется» местный правитель – маг Gaea, которому не понравится, что вы хозяйничаете в его городе. Gaea пойдет на вас войной, что совсем не страшно, так как у вас есть мощные союзники. Собственно, покончить с Gaea – дело техники. Учтите, что его «конек» – это крокодилы и фениксы. Крокодилов легко можно переманивать на свою сторону с помощью магии subversion (потому как у крокодилов низкий уровень интеллекта), а фениксов лучше бить на лету молниями (пока они не успели взорваться в гуще вашей армии или армии союзников). За победу над Gaea вы получите 50 exp.

После этого в храме откроется Портал. Идите в храм. Там вы встретите оракула, который расскажет, что в былые времена чаша Грааля служила источником омоложения и лечения. Только теперь древние знания утрачены, и никто не знает, как использовать эту чашу. Overlord что-то проведал про секрет чаши и сейчас охотится за артефактом Golden Fleece, который охраняется драконом на острове Colchis (за разговор с оракулом вы получите 20 exp.).

Поговорив еще с дядей Луканом, ныряйте в Портал.

Experience: 10+10+50+20=90.

14. STYX

Brimstone+Law=Cure
Tincal+Law=Iron Skin
Clover+Law=Unicorn
Belladonna+Neutral=Levitate
Hemlock+Neutral=Lightning
Mandrake+Neutral=Bat
Союзники: Lucan

Сначала вам с дядюшкой Луканом надо разделаться с Панкреей (Pancrea) и занять все Магические Круги (+20 exp.). Для этой цели лучше всего подходят единороги, так как в этой миссии вы будете сражаться только с нечистью (undead).

Перед смертью Панкрея скажет, что вам никогда не найти Runestone. То же самое повторит

MAGIC &

один глупый зомби. Убейте его. Из него выпадает Runestone, подобрав который вы получите 10 exp.

Теперь вам надо добраться до крошечного островка, на котором находится сундук. По воде не пройти – слишком глубоко. Так что надо перелететь, используя магию Levitate (только учтите, куда ветер дует). В сундуке вы найдете артефакт Holy Water (+10 exp.).

С помощью той же магии Levitate переберитесь на большой остров (в несколько приемов). Там вам предстоит сражаться с Чароном (Charon). Специфика этого сражения состоит в том, что на острове практически невозможно вызывать существа (как правило, они тут же проваливаются под землю). Так что бейте Чарона молниями, а сами защищайтесь с помощью Iron Skin и периодически подлечивайтесь. Чарон любит вызывать Wraith. Для расправы над этой нечистью используйте святую воду (Holy Water). За убийство Чарона вы получите 50 exp., а подобрав Valerian – еще 30 exp.

Ныряйте в Портал.

Experience: 20+10+10+50+30=120.

15. THEBES

Brimstone+Law=Cure
Tincal+Law=Iron Skin
Phosphorus+Neutral=Haste
Laurel+Chaos=Tangle Vine
Holly+Law=Elf
Alectorius+Neutral=Crocodile
Mandrake+Neutral=Bat
Союзники: Lucan

С самого начала игры опередите дядюшку и займите Магический Круг возле входа в замок (чуть левее). Входите во внутренний двор замка. Там вы столкнетесь со своим давним союзником – рыцарем Персивалем. Overlord уже хорошо «промыл мозги» Персивалю, поиграв на его амбициях, так что тот потребует вернуть ему чашу Грааля. Ничего не попишешь – придется убить Персиваля, на что сгодится парочка крокодилов и тройка эльфов (за это вы получите 20 exp.). Из убитого Персиваля выпадает Galactides, подобрав который вы получите еще 30 exp.

Теперь ваша задача – занять как можно больше Магических Кругов на втором этаже замка и по возможности хорошо их защитить. (Проходя по внутреннему дворику, подберите всё съестное.) Против вас будет выступать еще один враг – местный сборщик налогов по имени Cadmus. Надобно его убить, прежде чем он скажет, что пошел вызывать подкрепление. (Иначе придется разбираться еще и с отрядом фавнов.) За уничтожение Кадмуса вы получите 50 exp. Способ действий все тот же: крокодилы блокируют путь, а эльфы постреливают с безопасного для себя расстояния.

После этого откроется Портал, но одновременно явится и сам Overlord (которого призовет Кадмус в своем предсмертном крике). С Overlord'ом биться бессмысленно – все равно не убьете, поскольку он обладает мощнейшими заклинаниями и практически неограниченным запасом маны. Так что бегите скорее к дядюшке (недурно использовать Haste) и вместе с ним пробивайтесь к Порталу. Чтобы оторваться от преследователей, используйте Tangle Vine. И ни в коем случае не ныряйте в Портал раньше Лукана, иначе миссия будет автоматически проиграна.

Experience: 20+30+50=100.

16. COLCHIS

Brimstone+Law=Cure
Tincal+Law=Iron Skin
Galactides+Law=Centaur
Alectorius+Neutral=Crocodile
Mandrake+Neutral=Bat
Clover+Neutral=Basilisk
Союзники: Lucan

Войдите во дворец и поговорите с местным королем Aeetes. Он скажет, что ваш дядя Лукан прибыл еще до вас, но теперь... «отдыхает», так что вам придется в одиночку биться с драконом, чтобы получить артефакт Golden Fleece. Пройдите направо и поговорите с Медеей (Medea) – дочерью короля. Она даст вам артефакт Dragon's Teeth (+10 exp.). Теперь идите в комнату налево. Оказывается, что на самом деле король заточил вашего дядю в тюрьму. Лукан посоветует вам не доверять ни королю, ни его дочери и даст вам 4 порции mana sprites (что весьма кстати, так как все Магические Круги изначально принадлежат либо королю, либо его дочери; занять их означает начать преждевременную войну).

Прежде чем биться с драконом, побродите по окрестностям и пособирайте яблоки и mana sprites. Когда подойдете к дракону, то натравите на него шестерых скелетов, которых вы вызовете с помощью артефакта Dragon Teeth. Далее используйте почти все mana sprites (оставьте 2–3 для лечения), чтобы наштамповать армию кентавров – пусть они обстреливают дракона на расстоянии. За убийство дракона вы получите 10 exp. Подберите артефакт Golden Fleece (+30 exp.). Коварному королю это не понравится, и он объявит вам войну.

Теперь со всей армией бегите к дворцу и освобождайте дядюшку (+10 exp.; для этого Корнелиус должен наступить на «кнопку» возле темницы). Отвоюйте оба Магических Круга во дворце и принимайтесь за короля. За его убийство вы получите 30 exp. Король любит использовать Manticore – тварей, с коими в ближний бой лучше не вступать. Ваша ударная сила – кентавры, а немногочисленные крокодилы пусть только служат буфером.

Настало время расправиться с дочерью короля. Предварительно попытайтесь отбить у нее все Магические Круги, коих в округе наберется еще 3 штуки. За убийство Медеи вы получите 30 exp. С Медеей надо обращаться поосторожнее, так как она любит бить серией молний (Chain Lightning). Здесь лучше всего подойдут василиски со своим ядовитым укусом, так как Медея не обладает заклинанием Cure и, следовательно, не может лечить ни себя, ни своих Грифов. Самое простое – измотать Медею, а затем добить молниями.

Ныряйте в Портал.

Experience:
10+10+30+10+30+ +30=120.

17. ATTICA

Brimstone+Law=Cure
Tincal+Law=Iron Skin
Galactides+Law=Centaur
Alectorius+Neutral=Crocodile

Вы оказались во власти Ариадны. Сумасбродная женщина скажет, что вы наделали немало шума по всему королевству, и, чтобы «искупить свою вину», вы должны победить трех гладиаторов. Сначала вам предстоит сражаться с Гераклом (Heracles), а затем – одновременно с Сизифом (Sisyphus) и Lxion'ом.

Тактика битв очень простая. Надо сразу же занять оба Магических Круга и ни в коем случае не уступать их. Рекомендуется использовать крокодилов и кентавров. За каждого гладиатора вы получите по 30 exp.

Не спешите нырять в Портал. Сначала выслушайте дядюшку, который скажет, что вам надобно поговорить с Тезеем (Theseus), который расскажет секрет Runestones.

Experience: 30+30+30=90.

18. MOUNT ERYMANTHOS

Brimstone+Law=Cure
Tincal+Law=Iron Skin

Galactides+Law=Centaur
Alectorius+Neutral=Crocodile

Найдите Тезея и пройдите за ним в его хижину. Тезей угостит вас вином и хлебом и кое-что расскажет.

Оказывается, под дворцом на острове Knossos есть большой лабиринт. В лабиринте есть Портал с выходом в область Albion. Только дойти до Портала очень непросто, так как лабиринт начинен ловушками и охраняет его Медея. Самый главный секрет лабиринта кроется в двух его алтарях – Altar of Chaos и Altar of Law. Надо положить на них два артефакта – Runestone of Chaos и Runestone of Law соответственно. Тогда будут сняты заклинания, которые охраняют Магические Круги лабиринта. После этого уже можно будет пользоваться этими Кругами как источниками маны (за разговор вы получите 20 exp.).

Далее Тезей пригласит вас пойти к храму Ares и добыть магический предмет Bloodstone. Не спешите следовать за ним, а для начала извлеките из всех сундуков mana sprites. Затем побродите по окрестностям и соберите еще mana sprites, так как это будет единственный источник маны в данной миссии.

Подойдите к Тезею. Он объяснит вам правила «игры». На противоположном конце храма лежит искомый магический предмет. Сами вы пока что зайти в храм не можете (слишком узкий вход). Поэтому надобно сотворить какое-нибудь существо (хотя бы одно) внутрь храма и довести его до предмета. Хитрость же заключается в том, что на пути будет находиться «магическая шахматная доска» с традиционными белыми и черными клетками. Шаг на любую клетку активизирует какое-то заклинание. Белые клетки активизируют хорошие (для вас) заклинания, черные – плохие (они могут даже вызывать враждебных вам существ).

Как только вы доведете любое существо до магического предмета, то рядом возникнет Портал, а вход в храм расширится. Теперь уже сам Корнелиус сможет зайти в храм. Ведите его в Портал, только учтите что правила «магических шахмат» остаются в силе.

Experience: 20+30=50.

19. SPARTA

Brimstone+Law=Cure
Tincal+Law=Iron Skin
Bloodstone+Chaos=Manticore
Galactides+Law=Centaur
Laurel+Chaos=Tangle Vine
Hemlock+Neutral=Lightning
Союзники: Lucan, Ariadne

Overlord учинил кровавую бойню в Спарте: король Minos убит, а Лукану и Ариадне чудом удалось спастись в заброшенном сарае. Так что первым делом идите к этому сараю (его покажет Гермес) и расчистите проход к крыше с помощью заклинания Lightning (оно великолепно жжет растительность). Пусть Корнелиус заберется на крышу. Крыша рухнет, и вся троица окажется в сборе (+10 exp.).

После этого надо расправиться с Медеей (+30 exp.). Тактика следующая: последовательно отвоевывайте Магические Круги, ставя на них Manticore, а рядом – двух-трех кентавров. После этого надо загнать Медею «в угол» с помощью Tangle Vine и забить молниями. В качестве преследователей лучше всего подойдут кентавры.

Не спешите нырять в Портал – надо еще разыскать магический предмет Mistetoe. Включите «обзор второго уровня». Скроллируя карту, найдите своеобразный «мостик», связывающий два портика. На втором портике (который окружен со всей сторон растительностью) и находится искомый предмет (+30 exp.).

Experience: 10+30+30=70.

20. KNOSSOS

Brimstone+Law=Cure
Tincal+Chaos=Gorgon Stare
Bloodstone+Chaos=Manticore
Clover+Law=Unicorn
Hemlock+Neutral=Lightning
Mistetoe+Chaos=Gooey Blob
Союзники: Lucan, Ariadne

Вы оказались в лабиринте, начиненном множеством ловушек. Эти ловушки лучше всего разрядить на самого себя, прежде чем в них попадут Лукан или Ариадна (в самом начале игры они бездействуют, так как у них нет маны). Биться вам придется в основном с нечистью, для чего идеально подходят единороги. Против крупных скоплений противника рекомендуется использовать Gooey Blob (в первую очередь это относится к «крокодильим ямам» и отряду эльфов). А отдельных особо сильных особей лучше всего валить молниями.

Прежде всего надо занять два доступных вам Магических Круга. Чтобы снять заклинания, охраняющие каждый из Кругов, используйте Runestone of Law и of Chaos соответственно (Runestones надо класть на специально обозначенные места возле Кругов). За эти операции получите 10+10=20 exp.

Затем разыщите три мерцающих шара. Возле каждого из них имеется кнопочка. На все три кнопочки надо наступить. После этого откроется доступ в огромное помещение с двумя Магическими Кругами и появится Медея. «Оживут» и Лукан с Ариадной. Первым делом займите эти Круги, предварительно уничтожив молниями охраняющих их Guardian.

После этого останется только убить Медею совместными усилиями (+60 exp.) и нырнуть в Портал. Начиная с этой миссии, у вас появляется универсальный способ разделываться с магами противника с помощью комбинации Gorgon Stare + Gooey Blob + Lightning. Делается это так: сначала бросается Gorgon Stare; после того, как противник окаменел, бросайте к его ногам одну-две Gooey Blob, благодаря чему оживший маг надолго завязнет в «зеленом болоте» и превратится в неподвижную мишень. Теперь то уж вы точно не промажете, разя его молниями. Лучше всего его сразу же шарахнуть подряд 5–6 зарядами: редко какой маг переживет такой удар, даже если у него есть возможность лечиться (он просто не успеет это сделать).

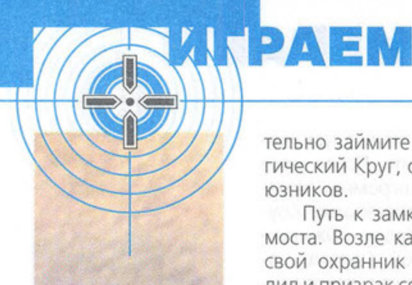
Experience: 10+10+60=80.

ALBION

21. CARBONEK

Brimstone+Law=Cure
Tincal+Law=Iron Skin
Bloodstone+Chaos=Manticore
Clover+Law=Unicorn
Hemlock+Neutral=Lightning
Mistetoe+Chaos=Gooey Blob
Союзники: Lucan, Ariadne

Портал, ведущий на «большую землю», находится в замке. Но вам еще рано туда соваться. Сначала прочешите окрестности и обяза-



MAGIC &

тельно займите хотя бы один Магический Круг, опередив своих союзников.

Путь к замку лежит через три моста. Возле каждого из них есть свой охранник (единорог, крокодил и призрак соответственно). Дешевле всего с ними расправиться с помощью Gooey Blob. За каждого охранника вы получите по 10 exp.

Далее, накопив армию из полдюжины manticore, штурмуйте замок. Против вас будут выступать в основном эльфы и призраки. Займите Магические Круги, а затем расправьтесь с хозяином замка (+50 exp.), которого совсем несложно зажать в угол и прикончить. Ныряйте в Портал.

Experience: 10+10+10+50=80.

22. THE FOREST OF ARDEN

Brimstone+Law=Cure
Tincal+Law=Iron Skin
Clover+Law=Unicorn
Valerian+Law=Lure
Phosphorous+Neutral=Haste
Союзники: Lucan, Ariadne, Lancelot

Вы встретитесь с рыцарем Ланселотом (Lancelot), который расскажет, что Overlord захватил замок короля Артура, причем многие рыцари Круглого Стола перешли на сторону темной силы. Ланселот согласится сопроводить Лукана в Salisbury Plain, но попросит вас найти Мерлина (Merlin), которого в последний раз видели в Broceliande.

Эта миссия на время. Вам надо как можно быстрее достичь Портала, который открыт уже с самого начала игры. По пути стоило бы убить местного хозяина лесов – Ackerhan'a, ведь лишние +20 exp. никогда не помешают (очень пригодится Lure, тогда василиски отравят собственного хозяина). Постарайтесь также захватить единственный в этой миссии Магический Круг. Очень полезны будут заклинания Haste и Lure, так как вам придется буквально «продираться» сквозь армию baselick'ов и hellhound'ов (набрасывайте Lure на hellhound'a, и пусть с ним разбираются basilick'и). Вовремя подлечивайте своих союзников (Ланселотом вы можете управлять как обычным юнитом, и сам по себе он не двигается).

Когда доберетесь до Портала, то сначала подождите, пока в него не войдут Лукан и Ариадна. Затем направьте туда Ланселота и только после этого ныряйте сами (+40 exp. за спасение всех).

Experience: 20+40=60.

23. THE VALLEY OF OWAIN

Brimstone+Law=Cure
Tincal+Chaos=Gorgon Stare
Clover+Law=Unicorn
Phosphorous+Neutral=Haste
Hemlock+Neutral=Lightning
Mistetoe+Chaos=Gooey Blob
Valerian+Neutral=Earthbind
Союзники: Ariadne

Поднимитесь на второй этаже замка и поговорите с GateKeeper'ом (вызовите пару единорогов, чтобы расправиться с нечистью, шастающей по замку). Он спустится вниз и поднимет решетку.

Теперь можно выйти из замка и расправиться с Eliaves'ом. Постарайтесь предварительно занять как можно больше Магических Кругов. Против вас будет воевать целая армия фениксов. Чтобы безопаснее всего расправляться с этими пташками (при гибели они взрываются), используйте магию Earthbind и Lightning. С Eliaves'ом можно разделаться с помощью стандартной комбинации Gorgon Stare + Gooey Blob + Lightning (+50 exp.).

Ныряйте в Портал.

Experience: 50.

24. ALTARIPA

Brimstone+Law=Cure
Tincal+Chaos=Gorgon Stare
Hemlock+Neutral=Lightning
Mistetoe+Chaos=Gooey Blob
Clover+Law=Unicorn
Phosphorous+Neutral=Haste
Союзники: Ariadne

Побродите по болотам, займите все Магические Круги и убейте Gwion'a (+50 exp.). Это несложно сделать либо с помощью единорогов, либо с использованием стандартной комбинации Gorgon Stare + Gooey Blob + Lightning.

Далее Гермес укажет хижину, в котором вы найдете отшельника Амброзиуса (Ambrosius). Из разговора с ним вы узнаете, чем так ценен Грааль и почему все маги, включая Overlord'a, так гоняются за ним. Дело в том, что чаша Грааля останавливает «магическую энтропию» – профессиональную болезнь всех магов (чем чаще маг применяет магию, тем быстрее старится). От Амброзиуса вы также узнаете, что вам не хватает только Emerald Tablet, на которой написана древняя магическая формула. С помощью этой формулы и артефакта Golden Fleece (который уже есть у вас) можно восстановить былую силу чаши Грааля. Амброзиус сообщит вам пароль для входа в замок и телепортирует в место, где вы найдете Святую Воду (Holy Water). Эта «водичка» вам весьма пригодится, так как вы пойдете в замок, набитый всякой нечистью. За разговор с Амброзиусом вы получите 10 exp.

Но прежде чем идти в замок, поставьте возле каждого Магического Круга по 2–3 единорога. Войдя в замок, встаньте на центральную площадку, окруженную со всех сторон водой. Подождите, пока Ариадна не присоединится к вам. Далее произойдет неожиданная вещь. Входная решетка вдруг опустится, и вы окажетесь взаперти. Появится Mordred, бывший рыцарь Круглого Стола, которого Ланселот заточил в этот замок за его прегрешения. Мордред «поблагодарит» вас за свое избавление, пожелав вам гнить здесь заживо. Затем Мордред будет крутиться возле замка, пытаясь чинить разные гадости (типа Gooey Blob) и пытаясь отбить Магические Круги (здесь-то вам и пригодятся загодя оставленные единороги).

На площадке, на которой вы находитесь, имеются три небольших выступа (если не догадаетесь, Гермес укажет их вам). Надо встать на каждый из этих выступов и вызвать три единорога на втором этаже замка (в соответствующих частях). Далее каждый из этих единорогов должен наступить на свою кнопочку-звездочку (им будут мешать зомби, но для единорогов это не проблема). Откроется одна из решеток внизу, и тогда сам Корнелиус сможет пройти и активизировать еще три кнопочки-звездочки на первом этаже. После этого «очнется» брауни KeepinSocks и откроет вам доступ к сундуку. Возьмите из сундука Iron (+30 exp.) и ныряйте в Портал.

Experience: 50+10+30=90.

25. ST. MICHAEL'S MOUNT

Brimstone+Law=Cure
Tincal+Chaos=Gorgon Stare
Hemlock+Neutral=Lightning
Clover+Law=Unicorn
Alectorius+Neutral=Crocodile
Bloodstone+Law=Griffin
Phosphorous+Neutral=Haste
Mistetoe+Chaos=Gooey Blob
Iron+Law=Bury
Союзники: Ariadne

Не вступайте в драку с троллями! Разыщите сразу же их короля Gargantua (в крайней избушке) и переговорите с ним (+10 exp.). После этого тролли перейдут на вашу сторону. Кроме того, Гаргантюа даст вам Thor's Hammer (+10 exp.) – этим «молоточком» можно бить противника (для этого щелкните по нему **левой кнопкой** мыши, а после применения не забудьте подобрать).

Займите оба Магических Круга в деревне (достаточно двух единорогов, так как ваши союзники – тролли – прекрасно будут расправляться с незваными гостями).

Теперь разыщите бревенчатую крепость на вершине горы. Займите Магический Круг возле нее. В саму крепость войти нельзя, зато можно сотворить пару существ внутри нее. Для этой цели лучше всего подойдут крокодилы и грифы как самые отважные существа (в крепости стоит Totem of Fear). Пусть они займут оба Магических Круга внутри крепости. Не мешает также разделаться с назойливой охраной замка – «красными шапочками», бросающимися камнями. Для этого лучше всего использовать Gooey Blob (не забудьте включить «обзор второго этажа»).

Далее вам не составит особого труда разделаться с самим хозяином замка – Evrain'ом (+50 exp.). Он любит созывать толпу скелетов, с которыми легко расправляться с помощью заклинания Bury. Самого же Evrain'а проще всего прикончить с помощью все той же комбинации Gorgon Stare + Gooey Blob + Lightning.

Ныряйте в Портал.

Experience: 10+10+50=70.

26. BROCELIANDE

Brimstone+Law=Cure
Tincal+Chaos=Gorgon Stare
Hemlock+Neutral=Lightning
Clover+Law=Unicorn
Galactides+Law=Centaur
Phosphorous+Neutral=Haste
Mistetoe+Chaos=Gooey Blob
Союзники: Ariadne

Из разговора с Эскаладосом (Escalados) вы узнаете, что Мерлин, скорее всего, находится в своей башне (он же сообщит вам пароль для входа в башню). Но не спешите искать Мерлина. Сначала постарайтесь занять все четыре Магических Круга. Все они, скорее всего, уже будут заняты либо Эскаладосом, либо его приятелем Мангой (Mange). Поэтому, чтобы избежать преждевременной войны, используйте заклинание Leviate, чтобы «снять» существ, занявших Круги. Как только такое существо поднимется в воздух, ставьте на Круг свое. Два Круга охраняют нейтральные эльфы, стоящие на портиках (включите «обзор второго этажа»). Чтобы разделаться с эльфами, лучше всего на те же портики творить своих кентавров. Затем те же кентавры будут служить надежной защитой Кругов.

Вскоре Эскаладос оскорбит Ариадну. Ничего не попишешь – придется его убить (+50 exp.). Затем разделайтесь с его приятелем Мангой (+20 exp.). Проще всего действовать по накатанной схеме: Gorgon Stare + Gooey Blob + Lightning.

Теперь можно спокойно поискать башню. Обойдите ее. Гермес укажет на вход. В башне вы найдете кучу свитков. Из разрозненных записей вы узнаете, что это сам король Артур заточил Мерлина в башню. В Мерлине взыграли амбиции, и он хочет завладеть чашей Грааля. Ему удалось подкупить местных рыцарей (с которыми вы только что расправились), принесших ему необходимые магические ингредиенты, чтобы выбраться из башни. Теперь Мерлин направляется в Camelot, чтобы завладеть артефактом Emerald Table.

Включите «обзор второго этажа». Поднимитесь на самый верх башни. Встаньте на самый край портика. Портик расширится на одну ступеньку. Встаньте на нее, появится вторая ступенька и т. д. По этому магическому мостику вы сможете перебраться на второй портик и взять магический предмет Salamander's Feather (+30 exp.). Выход вам преградит дракон. Проще всего с ним разделаться так: обратите в камень с помощью Gorgon Stare, а затем разрушьте его одним ударом молнии.

Ныряйте в Портал.

Experience: 50+20+30=100.

27. THE ENCHANTED GARDEN

Brimstone+Law=Cure
Tincal+Chaos=Gorgon Stare
Hemlock+Neutral=Lightning
Clover+Law=Unicorn
Galactides+Law=Centaur
Phosphorous+Neutral=Haste
Mistetoe+Chaos=Gooey Blob
Salamaders Fether+Law=Ornitopter
Iron+Law=Bury
Союзники: Ariadne

Походите вокруг сада, займите все Магические Круги и убейте Спинозу (+20 exp.). Сделать это очень просто, выбор способа за вами. (Проходит все та же стандартная комбинация: Gorgon Stare + Gooey Blob + Lightning.)

Чтобы открылись ворота в сад, надо встать на кнопочку-звездочку. Войдя в сад, шарахните молнией по деревьям, перегородившим выход из центрального садика. Когда деревья сгорят, из садика выйдут 8 рыцарей и перейдут на вашу сторону (+10 exp.). С их помощью постарайтесь занять все оставшиеся Магические Круги. Вас будут донимать эльфы, стреляющие с крепостных стен. Если вы захватили Ornitopter, то проще всего взлететь и побросать Gooey Blob на крепостные стены и крышу центрального садика.

Затем убейте Фелерину (+50 exp.). Разделаться с ней даже проще, чем со Спинозой, так как ее можно зажать в каком-нибудь углу сада. После этого можно спокойно войти в центральный садик и взять Calundronius (+30 exp.).

Ныряйте в Портал.

Experience: 20+10+50+30=110.

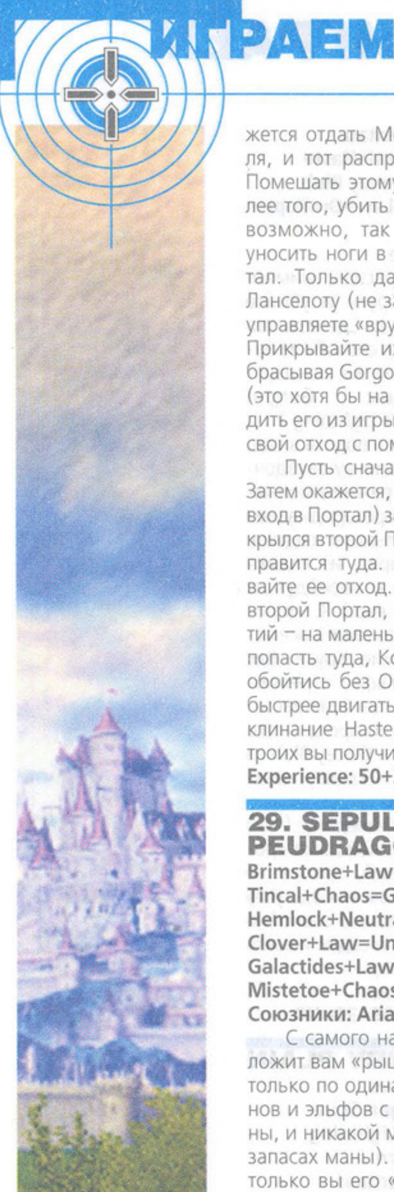
28. SALISBURY PLAIN

Brimstone+Law=Cure
Tincal+Chaos=Gorgon Stare
Hemlock+Neutral=Lightning
Clover+Law=Unicorn
Galactides+Law=Centaur
Phosphorous+Neutral=Haste
Mistetoe+Chaos=Gooey Blob
Salamaders Fether+Law=Ornitopter
Союзники: Ariadne, Lancelot

Найдите темницу и поговорите с Луканом. Ваш дядюшка поведает, что они с Ланселотом попали в засаду, а сейчас Ланселот побежал за подмогой. Дядя также скажет, что нужно расстроить планы Gwilliam'а.

Что же, заняв Магические Круги, расправьтесь с Gwilliam'ом (+50 exp.). Воспользуйтесь для этого «универсальным оружием»: Gorgon Stare + Gooey Blob + Lightning.

Основательно подлечившись и набрав «полный круг» маны, снова идите к темнице и еще раз поговорите с дядей. Тут появится сам Overlord, за маской которого Корнелиус распознает Мерлина. Да, да, да... это бывший рыцарь Круглого Стола грезит о господстве над всей Вселенной. Корнелиус отка-



жется отдать Мерлину чашу Грааля, и тот расправится с Луканом. Помешать этому невозможно. Более того, убить Мерлина тоже невозможно, так что самое время уносить ноги в открывшийся Портал. Только дайте сначала уйти Ланселоту (не забудьте, что им вы управляете «вручную») и Ариадне. Прикрывайте их отступление, набрасывая Gorgon Stare на Мерлина (это хотя бы на время будет выводить его из игры) и/или «минируя» свой отход с помощью Gooey Blob.

Пусть сначала уйдет Ланселот. Затем окажется, что Портал (точнее, вход в Портал) закрылся, но зато открылся второй Портал. Ариадна направится туда. Опять же прикрывайте ее отход. Затем закроется и второй Портал, зато откроется третий – на маленьком острове. Чтобы попасть туда, Корнелиусу никак не обойтись без Ornitopter'а. А чтобы быстрее двигаться, используйте заклинание Haste. За спасение всех троих вы получите 20 exp.

Experience: 50+20=70.

29. SEPULCHRE OF PEUDRAGON

Brimstone+Law=Cure
Tincal+Chaos=Gorgon Stare
Hemlock+Neutral=Lightning
Clover+Law=Unicorn
Galactides+Law=Centaur
Mistetoe+Chaos=Gooey Blob
Союзники: Ariadne, Lancelot

С самого начала Malduc предложит вам «рыцарский поединок»: только по одинаковой армии фавнов и эльфов с его и вашей стороны, и никакой магии (при нулевых запасах маны). Не верьте ему! Как только вы его «прижмете», он изменит правила игры. Дальше начнется тривиальная бойня по стандартному сценарию. Как и всегда, постарайтесь как можно быстрее захватить Магические Круги, коих в данной миссии аж целых восемь! Единороги и кентавры прекрасно справятся с их охраной.

На стороне Малдука будет воевать рыцарь Bagrif, за убийство которого вы получите 20 exp. Голова самого Малдука оценивается в 50 exp. (И с тем, и с другим проще всего расправиться с помощью Gorgon Stare + Gooey Blob + Lightning.) Из Малдука выпадет магический предмет Sardonix, подобрав который вы получите еще 30 exp.

Ныряйте в Портал.

Experience: 20+50+30=100.

30. BEDEGRAINE

Brimstone+Law=Cure
Tincal+Chaos=Gorgon Stare
Hemlock+Neutral=Lightning
Clover+Law=Unicorn
Galactides+Law=Centaur
Mistetoe+Chaos=Gooey Blob
Calundronius+Neutral=Guardian
Iron+Law=Bury

Как можно быстрее заключите союз с графом Дракулой (+10 exp.; он находится на высокой башне). После этого вы легко расправитесь с Brasitas'ом (+50 exp.). (Работает все та же схема Gorgon Stare + Gooey Blob + Lightning.)

Займите все Магические Круги и основательно защитите их.

Теперь найдите рыцаря Галахада (Galahad), который заточен в каменном здании. Дракула основательно «промыл ему мозги», так что единственный способ переманить Галахада на свою сторону – это убить Дракулу (+10 exp.). После этого начнется самая трудная часть игры, ибо все вампиры ополчатся против вас. Вам осталось только довести Галахада и Корнелиуса до Портала, но путь будет весьма нелегким. Вам практически не обойтись без заклинания Bury, с помощью которого можно свалить наповал сразу же несколько вампиров. Может сгодиться и Guardian, бьющий наповал любую летучую мышь (таким образом можно уничтожать вампиров на подлете, пока они еще имеют вид летучих мышей).

Experience: 10+50+10=70.

Дело ясное: теперь ваш путь лежит в Камелот, но прежде надо созвать всех рыцарей, оставшихся верными королю Артуру.

31. THE TUNGLED WOOD

Brimstone+Law=Cure
Tincal+Chaos=Gorgon Stare
Calundronius+Neutral=Guardian
Hemlock+Neutral=Lightning
Clover+Law=Unicorn
Galactides+Law=Centaur
Mistetoe+Chaos=Gooey Blob
Iron+Law=Bury

Прежде чем идти в замок, займите оба Магических Круга. В замке вы наткнетесь на Кэя (Кау) – бывшего рыцаря Круглого Стола, который «утопил свою отвагу в вине». Вернуть Кэю отвагу может только добрая порция эля. Намек ясен? Только для начала пройдите дальше в замок и отбейте 4 Магических Круга (вам будут противостоять Manticore). Поставьте у каждого Круга по Guardian, ибо вам придется еще выдержать три «волны»: сначала вас будут атаковать грифы, затем вампиры и драконы. Проще всего с ними расправляться так: набрасывайте на них заклинания Gorgon Stare, а затем молнии из Guardian будут испепелять их порошок. Можно и просто бить их молниями (Lightning). А против вампиров есть еще и традиционное средство – магия Bury.

Затем выходите наружу из замка, ибо вскоре подвалит хозяин здешних мест – Valerian. За его убийство вы получите 50 exp. (Работает стандартная комбинация Gorgon Stare + Gooey Blob + Lightning.) Подобрав магический предмет Zircon, выпавший из Valerian'а, вы обретете еще 30 exp. Останется только извлечь из сундука бутылку вина и отнести её Кэю (щелкните **правой кнопкой** мыши). Знатный рыцарь Кэй присоединится к вам (+10 exp.).

Затем всей троицей (Кэй, Галахад и Корнелиус) напрвляйтесь в Портал.

Experience: 50+30+10=90.

32. THE GASTE FOREST

Brimstone+Law=Cure
Tincal+Chaos=Gorgon Stare
Hemlock+Neutral=Lightning
Clover+Law=Unicorn
Zircon+Law=Disenchant
Mistetoe+Chaos=Gooey Blob

Найдите рыцаря Pellinore, который охотится за единорогом. Убейте несчастного единорога (проще всего с помощью комбинации Gordon Stare + Lightning), после чего знатный рыцарь присоединится к вам (+10 exp.).

Разыщите темницу, в которой томится дракон Talos. Вылечите его полностью. Тогда дракон перейдет на вашу сторону (+10 exp.).

По мере продвижения занимайте все Магические Круги. Вскоре появится Morgause, которая любит применять заклинание Illusion. Против нее особенно эффективно заклинание Disencant. Убив Morgause

(проще всего – с помощью Gorgon Stare + Gooey Blob + Lightning), вы получите +50 exp. Подберите выпавший из нее Diamond (+30 exp.).

Ныряйте в Портал.

Experience: 10+10+50+30=100.

33. CAMELOT

Brimstone+Law=Cure
Salamanders Feather+Law=Ornitopter
Tincal+Chaos=Gorgon Stare
Hemlock+Neutral=Lightning
Clover+Law=Unicorn
Bloodstone+Law=Griffin
Calundronies+Neutral=Guardian
Blue Zircon+Law=Disenchant
Iron+Law=Bury
Mistetoe+Chaos=Gooey Blob
Союзники: Ariadne, Lancelot

В этой миссии две особенности. Во-первых, Ариадна чем-то отравлена, так что медленно, но верно теряет здоровье. Но это не смертельно – вам надо только время от времени подлечивать ее с помощью заклинания Cure. Во-вторых, доступ к большинству Магических Кругов в замке могут открыть только рыцари. Для этого какой-либо рыцарь должен встать на специальную кнопочку возле Круга. Доступ к Кругу откроется, но сам рыцарь окаменеет и будет оставаться в таком состоянии до окончания миссии.

Трех рыцарей вы привели с собой из предыдущих миссий. Еще двух можно заполучить в ходе самой миссии. Это рыцари Tristan и Palomides, сражающиеся между собой за Изольду. На самом-то деле причин для вражды между ними нет, а вся вражда вызвана кознями Overlord'а. Если вы приведете к ним Ланселота, то он «вправит им мозги», а вы получите обоих рыцарей. Если не приведете, то один убьет другого, и одним рыцарем (и, следовательно, одним Магическим Кругом) у вас будет меньше. Но в этом нет ничего страшного, так как ни единицы Experience вы при этом не потеряете.

Захватив все Круги на первом этаже и обеспечив им надежную охрану (подойдут Griffin + Guardian), спускайтесь на этаж ниже, прямо в воду (кажется, при этом не обойтись без Ornitopter). Убейте Mordred'а (+50 exp.). Подойдите к подводной темнице, где содержатся Ариадна и Ланселот. Темница автоматически откроется (+20 exp.), а Ланселот скажет вам пароль, открывающий доступ к Круглому Столу.

Выходите из воды на первый этаж замка и направляйтесь к Круглому Столу. Найдите две кнопочки, открывающие доступ к Круглому Столу, и наступите на них. Теперь можно подойти вплотную к Круглому Столу. Корнелиус скажет пароль, сообщенный ему Ланселотом. Появится магическая книга – Emerald Tablet. Возьмите ее (+30 exp.) и ныряйте в Портал.

Experience: 50+20+30=100.

34. CARLEON

Brimstone+Law=Cure
Tincal+Chaos=Gorgon Stare
Hemlock+Neutral=Lightning
Clover+Law=Unicorn
Galactides+Law=Centaur
Calundronies+Neutral=Guardian
Blue Zircon+Law=Disenchant
Mistetoe+Chaos=Gooey Blob
Союзники: Ariadne, Lancelot

Первая цель – как можно быстрее вылечить Ариадну, которая продолжает терять здоровье. Для этого сначала разыщите брауни по имени Ershak (он в избушке рядом с церковью), который сообщит пароль для входа в церковь. Войдите в церковь и вылечите Ариадну (+40 exp.).

Далее надо расправиться с Мордредом. Почаще используйте заклинание Disenchant, так как Mordred любит пользоваться Illusion. На стороне Мордреда будут в основном сражаться «красные шапочки» и фавны, так что вам в самый раз подойдут кентавры и единороги. «Заключительный аккорд», как и всегда, проще нанести с помощью Gorgon Stare + Gooey Blob + Lightning. За расправу над Мордредом вы получите 60 exp. Подберите выпавший из него Silver (+30 exp.).

Ныряйте в Портал.

Experience: 40+60+30=130.

35. ANGLESEY

Brimstone+Law=Cure
Mistetoe+Chaos=Gooey Blob
Silver+Law=Teleport
Союзники: Ariadne

Насобирав штук пять mana sprites, быстренько разыщите нужную башню (в ней два этажа, а второй этаж совсем крохотный). На второй ее этаж можно попасть через хитроумную систему телепортеров. Но можно и не ломать голову – используйте собственное заклинание Teleport, чтобы добраться до сундука. В сундуке вы найдете артефакт Drum of Convocation (+30 exp.), который мгновенно собирает вокруг вас всю вашу армию.

Но артефактом лучше не пользоваться, а поскорее уносить ноги в Портал, который находится в замке. Пробиваться в замок через вход – дело почти безнадежное, так как вас встретит целая армия Champions of Chaos и драконов. Проще всего подойти к замку с противоположной стороны и телепортироваться прямо к Порталу. Так что заклинание Teleport в этой миссии практически бесценно. Также пригодится Haste и Gooey Glob, чтобы отрываться от преследователей. Главное – успеть добраться до Портала, пока еще жива Ариадна.

Experience: 30.

36. DINES EURYS

Brimstone+Law=Cure
Tincal+Chaos=Gorgon Stare
Mistetoe+Chaos=Gooey Glob
Hemlock+Neutral=Lightning
Galactides+Law=Centaur
Bloodstone+Law=Griffin
Clover+Neutral=Basilisk
Calundronies+Neutral=Guardian
Blue Zircon+Law=Disenchant
Valerian+Law=Lure
Silver+Chaos=Apocalypce
Союзники: Ariadne

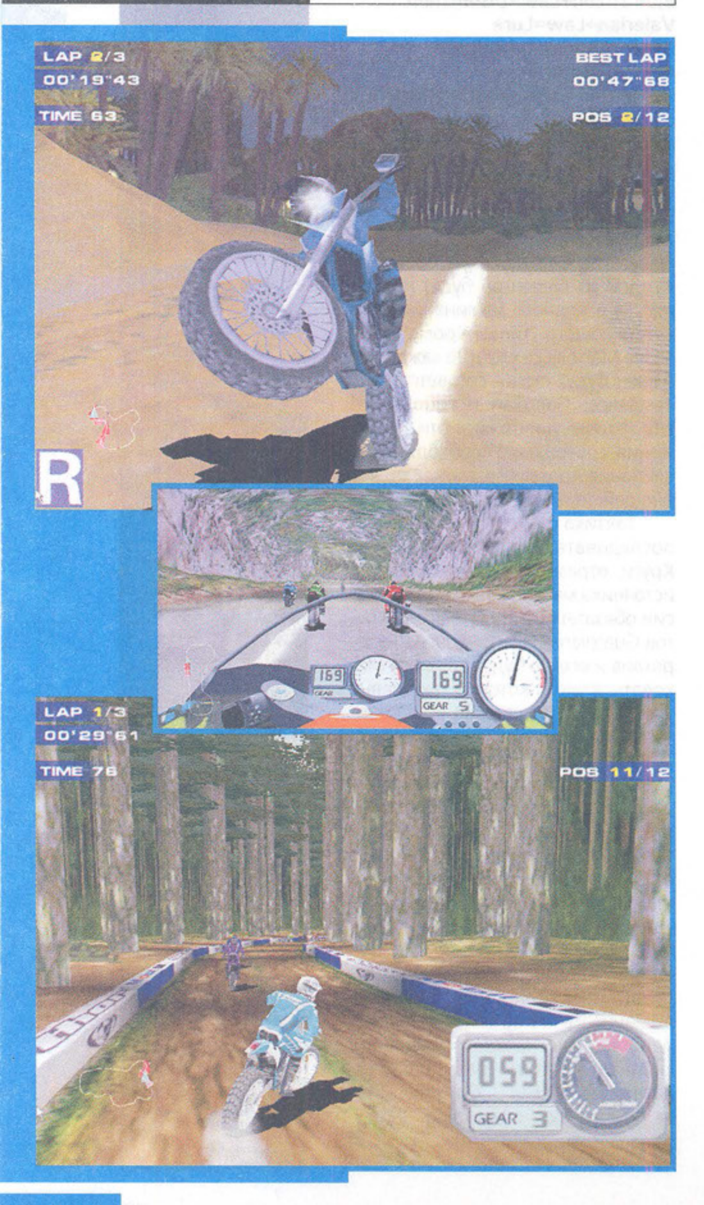
В этой миссии вы схватитесь с самим Ovelord'ом, причем победить его придется трижды. Overlord находится в замке, состоящем их трех отдельных башен: Tower of Chaos, Neutral Tower и Tower of Law. После каждой своей «смерти» он будет проходить в следующую башню. В каждой из башен он будет применять, в основном, заклинания соответствующего типа. Кроме того, возле Магических Кругов каждой из башен будут стоять соответственно Pestilence, Guardian и Fountain of Life. Чтобы уничтожить эти сооружения, совершенно необходимо заклинание Apocalypse, так как только оно действует внутри зданий.

Тактика действий обычная – последовательно захватывайте Круги, отрезая тем самым врага от источника маны. Только в этой миссии обязательно ставьте возле Кругов Guardian – Overlord очень изворотлив и всегда будет пытаться атаковать Круги, которые вы давно уже посчитали своими. Попытайтесь как можно дольше сохранить армию троллей, которых приведет Гаргантюа (брауни Twigkindl'а слишком хрупки – все равно их не спасете). Overlord любит созывать самых мощных существ: Champion of Chaos, Knight, Griffin, но не чурается и обычных единорогов. Вы же сделайте упор на грифов и кентавров. Также весьма полезны василиски с их ядовитым укусом. Для расправы над Overlord'ом пытайтесь выманивать его на открытые пространства, где можно применять Lightning. И тогда работает стандартная схема: Gorgon Stare + Gooey Blob + Lightning.

Дмитрий Бурковский

MOTORACER 2

РАЗРАБОТЧИК	Delphine Software
ИЗДАТЕЛЬ	Electronic Arts
ВЫХОД	декабрь 1998 г.
ЖАНР	мотосимулятор
ТРЕБОВАНИЯ	P-166, 32 Мб, рек. 3Dfx
ГРАФИКА	★★★★★★★☆☆☆
ЗВУК	★★★★★★★☆☆☆
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	★★★★★★★☆☆☆
ОБЩИЙ РЕЙТИНГ	7.0 Типичный «середнячок», от которого явно ожидали большего



ВОЗВРАЩЕНИЕ ДЖЕДАЯ

История MotoRacer началась чуть меньше двух лет назад, когда абсолютно без всякой рекламной шумихи и заблаговременной подготовки со стороны прессы появилась на свет первая часть. Нельзя сказать, что она произвела эффект разорвавшейся бомбы, но что-то близкое все же произошло. Только представьте себе – игра поддерживала ускорители на базе 3Dfx и технологию Intel MMX, умудряясь при этом выдавать отменную для своего периода графику на обыкновенной «сотке». Сомневаться не приходилось – в давно позабытом разработчиками жанре мотосимуляторов появилась новая звезда. Впрочем, сомневаться не приходилось и в том, что продолжение не за горами. А что требуется от второй части хита? Правильно, повторение его успеха. Достигается это (по крайней мере, по мнению создателей) довольно просто – достаточно лишь соединить первоначальную идею с пожеланиями поклонников, и вот перед нами новый шедевр. Итак, что вызывало наибольшие нарекания? Предельная упрощенность? Пожалуйста, введем наряду с аркадным «симуляторный» режим. Излишняя сложность? Ее легко понизить. Недостаток трасс? Еще легче – вот вам сорок готовых плюс редактор, творите на здоровье... Кстати, именно последнее нововведение легло в основу рекламной компании – конечно, без предварительной «обработки» на этот раз не обошлось – Electronic Arts умеет делать деньги. Может быть, именно этот постоянный разговор о «вот-вот выходящем стопроцентном хите» и сыграл свою негативную роль – от MotoRacer 2 ожидали определенно большего.

ВНУТРИ

Ладно, отвлечемся немного от рассуждений на тему вреда прогресса и перейдем к более подробному рассмотрению пациента. Для тех, кто не встречался с первой частью: MotoRacer – это типичный пример аркадного автосимулятора, точнее, симулятора мотоциклетных гонок. Основная особенность – наличие сразу двух видов соревнований: шоссейно-кольцевых и мотокросса. Разумеется, различаются и классы транспортных средств, и стили езды. В остальном – «классика жанра»: система чекпойнтов, несколько уровней сложности, занудные комментарии диктора, пять чемпионатов, победа в каждом из которых дает нехитрые бонусы вроде возможности покататься по зеркально отраженным трассам или в обратном направлении, соревнования по сети или модему, даже деление экрана для четырех (!) игроков здесь присутствует. Во вторую часть «переехали» и такие неотъемлемые атрибуты MotoRacer, как старое, доброе, но малоубедительное «вставание на дыбы» в момент включения ускорения и спокойное маневрирование в таком положении или невозможность вылететь с седла при обыкновенном столкновении. Вообще, последние реализованы вполне стандартно – в режиме arcade можно очень долго биться о стенки, главное – не ставить мотоцикл на одно колесо, и вы всегда останетесь в седле. Впрочем, аркадный режим – это аркадный режим, и многое от него не требуется, а вот добавление пункта simulation накладывает на создателей определенные обязанности. Ясно видно, что в Delphine об этом, по большему счету, не задумывались, и в итоге реализация физики движения по трассе заслуживает оценки «отвратительно». Точнее, физики нет никакой – здесь она абсолютно соответствует тому, что представлено в аркадном режиме. Единственное отличие – теперь вы будете падать в любом случае. Особого реализма это, надо сказать, не добавляет. «Целование» стенок – нормальная ситуация на любой трассе, а с таким сверхчувствительным управлением от ошибок не застрахован никто. Ваше падение приводит к гигантской потере времени, а так как противники не падают, то и места. Кстати, именно тупость искусственного интеллекта иногда раздражает больше всего – ну почему они никогда не ошибаются? Глядя, как противники стройной линией на абсолютно неправдоподобной скорости входят в поворот по идеальной траектории, начинаешь ностальгически вспоминать недавний Test Drive 5 с его постоянными авариями и заторами на дорогах. Конечно, это не лучший способ,

но все-таки он выводит игрока из себя намного реже, чем «гениальный идиотизм» никогда не вылетающего за пределы трассы соперника.

Разделение игры на два типа соревнований обуславливает и разную реализацию последних, не только графическую, но и физическую. Но авторы подошли к этому, по-моему, слишком серьезно, посчитав, что эти два режима должны полностью различаться если не по реализму (впрочем, у них и не было намерения им заниматься – заветная кнопка simulation введена, скорее, для отвода глаз), то, по крайней мере, по обыденным представления о последнем. В итоге мотокросс сопровождают постоянные прыжки, шоссейно-кольцевые гонки – полная невозможность отрыва от земли, вне зависимости от скорости мотоцикла и угла наклона. Ну не может мотоцикл быть столь тяжелым, тем более что мы с легкостью умудряемся оторвать переднее колесо от земли лишь одним нажатием на клавишу ускорения! Не меньше претензий и к мотокроссу. Вообще, в MotoRacer 2 этот режим сильно напоминает вторую часть Screamer – гонка превращается в один большой управляемый занос, сцепление с дорогой отсутствует как класс. Зато в наследство от первой части осталась возможность совершать прыжки и выделывать всевозможные трюки в воздухе. К большому сожалению, не только не изменился их арсенал, но и сама эта функция стала носить чисто декоративный характер, не вызывая бурного всплеска эмоций у компьютерной публики. В общем, говорить здесь особенно не о чем, до Motocross Madness этой игре далеко.

СНАРУЖИ

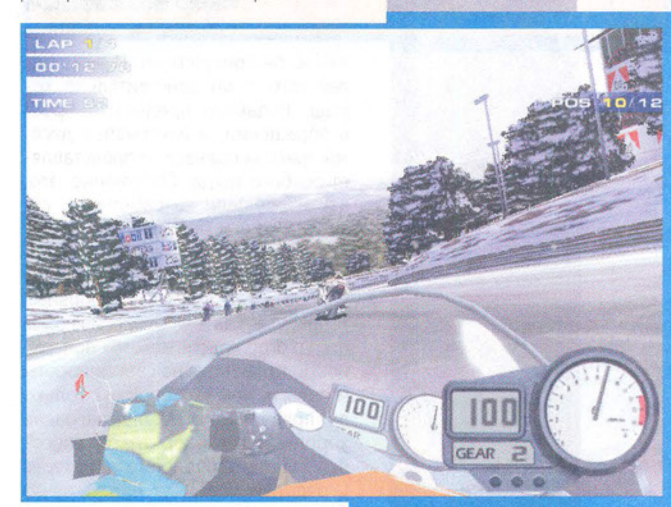
Говорить о внешнем оформлении тоже особенно не приходится, но уже по другой причине – оно довольно хорошее. Подретушированный движок достаточно мощен и быстр, его возможностей вполне хватает на реализацию большинства современных визуальных эффектов, так что при желании можно обойтись и без ускорителя. Конечно, модели гонщиков довольно простые, им явно не хватает полигонов, но этот недостаток с лихвой компенсируется качеством проработки движения самого мотоциклиста – он вполне реально наклоняется, пригибается и вертится по сторонам, при этом абсолютно правильно изменяя положение тела во время поворота. В наличии разнообразные атмосферные эффекты вроде дождя, ночи, снега и тумана. Очень интересна реализация игры света и тени при переменной облачности – освещенные участки мелькают с такой быстротой, что создается ощущение езды на большой скорости по лесу в солнечный день. Также не вызывает никаких нареканий то, как выполнена смена погоды, а брызги из-под колес идущих впереди мотоциклистов выглядят просто великолепно. К тому же авторы не поленились для каждого типа окружения (которое можно менять у любой трассы) создать соответствующие текстуры окружающих объектов, и теперь зимняя трасса не будет пугать вас пальмами и зеленым лесом. Что еще? Несколько видов камеры, и, разумеется, самым удобным остается классический вариант «сверху-сзади». О таких мелочах вроде правильных теней и солнечных бликов говорить не приходится, сейчас их не использует только ленивый. Недостатки? Пара чисто графических недоработок вроде неправильного света фар или очень странно вращающихся задних колес не в счет по сравнению с более глобальными проблемами. Музыка и звук? Они есть, и даже не сильно раздражают, по крайней мере, меньше, чем навязчивые комментарии стандартного для аркад «типа за кадром».

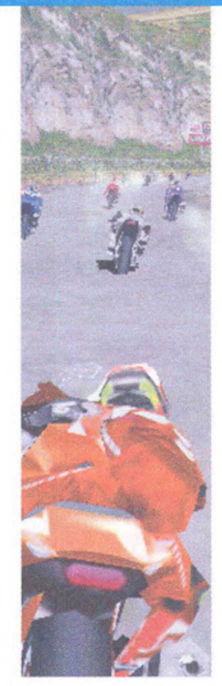
ЕЩЁ РАЗ ВНУТРИ

Продолжая в меру хвалебный разговор о визуальном и звуковом оформлении MotoRacer 2, плавно переходим к продолжению рассмотрения вопроса: чем же считать вторую часть – удачей или провалом?

Большим плюсом является так необходимый для хорошей аркады баланс – удар о стенку отнимает намного больше времени и скорости, чем заблаговременное торможение перед ней. К тому же и тормозить не надо – достаточно сбросить газ. Разумеется, как уже отмечалось выше, дальше этого моделирование физики не пошло, и пусть вас не смущает практически полное отсутствие разницы в сцеплении между льдом, грязью и бетоном на одном и том же типе мотоциклов, а так же явное нежелание авторов вводить в игру пробуксовку колес.

К неоспоримым достоинствам относится также и потрясающая реализация ощущения скорости, особенно хорошо это чувствуется во время шоссейно-кольцевых заездов. Только, к большому сожалению, оно напрочь убивается линейностью трассы, обеспечивающей слишком мало пространства для маневра. Точнее, его (пространства) нет совсем. Вы и трек. Тротуар не в счет, можно считать, что его тоже нет. Действительно, было бы реалистичнее, если бы соревнования проходили внутри какого-нибудь туннеля. А то отскок от невидимой стены, за пределы которой нельзя продолжать движение, выглядит уж слишком странно. Это еще одна причина, по которой режим simulation просто неприемлем. Его можно было бы терпеть, если бы была хоть какая-то свобода и выход за пределы трассы не приводил к обязательному удару обо что-то, а просто отнимал у вас время на возвращение. Почему это так важно? Просто пропадает всякий интерес соревноваться честно. Мне это напомнило первые мотогонки от Accolade, где падение сразу же приводило к окончанию игры. Но, в отличие от MotoRacer 2, в них интересно играть, потому что закончить соревнование было абсолютно реально – никакой банальной «колеи» просто не существовало. И не надо мне говорить про то, что подобные ограничения просто необходимы для качественной фоновой графики – посмотрите на Need For Speed 3 или Colin McRae Rally, там все это реализовано намного правильнее и уместнее.





Итак, с тем, как Delphine сделали игру более «симуляторной», мы разобрались. Что осталось еще? Ах, да, обещанный редактор трасс.

МОТО

Что ж, он присутствует. И даже более того – он действительно хорош. Редактор предельно прост в обращении, и наклепать с десяток трасс за полчаса не представляет особого труда. Собственно, это, как и обещали разработчики, самый легкий и быстрый способ создания трасс из всех существующих – вы просто делите основное кольцо трека на ряд контрольных точек, а затем классическим drag'n'drop «растягиваете» поверхность, производя на свет повороты и овраги. Чем не Populous? Только вот вряд ли один, пусть даже очень хороший, редактор трасс, способен надолго поддержать интерес к рядовой игре. Тут нужно нечто большее, какое-то глобальное отличие.

И то, что игра стала легче, тоже нельзя назвать достоинством. На уровне easy противник вам откровенно уступает в скорости, и выиграть за один вечер все виды чемпионатов не представляется особой проблемой. Только вот из-за этой возможности игра потеряла свое главное преимущество – динамизм. Именно отсутствие «легкого» уровня заставляло игроков снова и снова браться за пыльную коробку с MotoRacer и опять штурмовать неприступные трассы, борясь с соперниками и со временем. А то, что игрок переключит сложность на более легкую, очевидно, ибо на hard у противников появляется явное преимущество в скорости и маневренности, а в связи с некоторыми вышеизложенными причинами относительно искусственного интеллекта сомнения в том, у кого больше шансов на победу, нет.

Вообще, и сама концепция MotoRacer 2 неудачна. В попытке заполучить в свои ряды приверженцев шоссейно-кольцевых мотогонок и сторонников жесткого мотокросса Delphine не смогла довести ни одну из этих частей до совершенства. И если в классе «официальных» симуляторов лидирующую позицию на данный момент занимает Castrol Honda Superbike World Champions, то в жанре внедорожных гонок Motocross Madness просто не имеет себе равных. Второй же «мото» завис где-то посередине. И в плане реализации, и в плане играбельности. Игра проходится довольно быстро и тут же забывается. Классический пример «середнячка». Ни рыба, ни мясо. Похоже, что разработчики потратили слишком много времени на создание редактора, подборку текстур и окружения, немного забыв о самой игре. А жаль, потенциал у игры и движка был достаточным для создания небольшого шедевра или хотя бы повторения успеха первой части.

Мое личное отношение? Странно, но игра понравилась. Я честно убил за ней пару вечеров в попытке пройти все виды чемпионатов и со спокойной душой задвинул коробку подальше. Боюсь, что так поступят большинство пользователей.

СОВЕТЫ

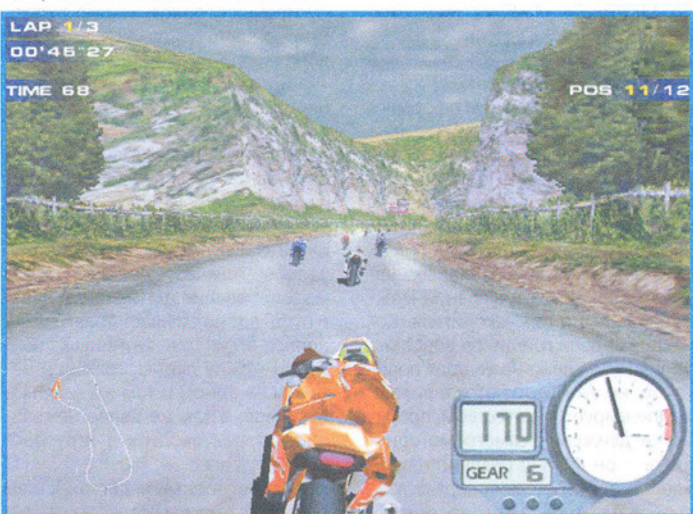
Совет первый: игра все-таки стоит того, чтобы на нее посмотреть. А там уж и решите, приобретать ее или нет.

Теперь немного о самом процессе. Очень рекомендую оставить аркадный режим, simulation, кроме головной боли, ничего нового не принесет. Что можно посоветовать в качестве средства управления? Руль и стандартный авиационный джойстик сразу же исключаются – у них слишком большой радиус поворота и наклона, а здесь мотоцикл приходится постоянно бросать из стороны в сторону, в большинстве ситуаций вы просто не успеваете изменить положение рукоятки. Конечно, лучшим вариантом будет либо геймпад с аналоговым управлением, либо монстр вроде CyberMan 2, но в связи с малым распространением у нас подобных устройств рекомендовать их как-то не сподручно – все-таки MotoRacer 2 не стоит того, чтобы совершать ради него покупку достаточного дорогого джойстика. Проще обойтись клавиатурой.

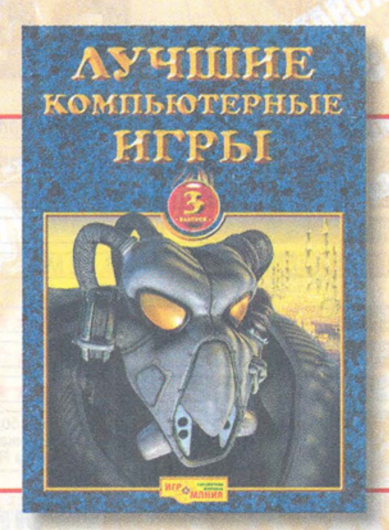
Вообще, управление в игре достаточно странное, и основная ваша задача – привыкнуть к нему. Старайтесь не слишком сильно отклонять мотоцикл, повороты идут один за другим, и если вы до предела опуститесь к земле, то правильно войти в следующую дугу вам не удастся.

Столкновение со стенкой приводит к слишком большой потере драгоценного времени, так что лучше стараться их (и стенок, и столкновений) избегать любыми способами. Вспомните, кто придумал тормоза, и сбрасывайте скорость, просто отпуская рукоятку газа.

Тот же принцип должен лечь и в основу выбора мотоцикла – так как хорошие тормоза вам явно не понадобятся, то выберите себе что-нибудь с максимально лучшим соотношением grip-acceleration-speed, за основу взяв первые два показателя.



БИБЛИОТЕКА ЖУРНАЛА «ИГРОМАНИЯ»



AGE OF EMPIRES
ALIEN EARTH
BLADE RUNNER
CONSTRUCTOR
DARK FORCES 2: JEDI KNIGHT
JEDI KNIGHT: MYSTERIES OF THE SITH
DIABLO: HELLFIRE
DUNGEON KEEPER
FALLOUT: A POST-NUCLEAR ADVENTURE
GRAND THEFT AUTO
INCUBATION: TIME IS RUNNING OUT
LITTLE BIG ADVENTURE 2: TWINSEN'S ODYSSEY
ODDWORLD INHABITANTS: ABE'S ODDESSY
QUAKE II
RIVEN: THE SEQUEL TO MYST
SID MEIER'S GETTYSBURG
SPEC OPS: RANGERS LEAD THE WAY
STARCRAFT
THE CURSE OF MONKEY ISLAND
THE JOURNEYMAN PROJECT 3: LEGACY OF TIME
THE NEVERHOOD
THEME HOSPITAL
TOMB RAIDER 2
U.F.O.s
БРАТЬЯ ПИЛОТЫ: ПО СЛЕДАМ ПОЛОСАТОГО СЛОНА
ГЭГ: ОТВЯЗНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ
КОДЫ, ПАРОЛИ, СЕКРЕТЫ ДЛЯ 136 ИГР

ARMOR COMMAND
BATTLEZONE
COMMANDOS: BEHIND THE ENEMY LINES
DEATHTRAP DUNGEON
DINK SMALLWOOD
DREAMS TO REALITY
FAIRY TALE ADVENTURE 2 – HALLS OF THE DEAD
FIGHTING FORCE
HEART OF DARKNESS
IMPERIALISM
MIGHT & MAGIC VI: THE MANDATE OF HEAVEN
MORTAL KOMBAT 4
OF LIGHT AND DARKNESS THE PROPHECY
OUTWARS
PANZER COMMANDER
REMEMBER TOMORROW
SANITARIUM
TEX MURPHY: OVERSEER
TUROK: DINOSAUR HUNTER
UBIK
UNREAL
WARHAMMER: DARK OMEN
WET – THE SEXY EMPIRE
X-COM: INTERCEPTOR
АЛЛОДЫ: ПЕЧАТЬ ТАЙНЫ
СКАЗАНИЕ О ДРАКОНЕ 2
ПРИЗРАК СТАРОГО ПАРКА
КОДЫ, ПАРОЛИ, СЕКРЕТЫ ДЛЯ 130 ИГР

ACE VENTURA
EGYPT 1156 B.C. TOMB OF THE PHARAON
DESCENT: FREESPACE – THE GREAT WAR
DOMINION: STORM OVER GIFT 3
ENEMY INFESTATION
FALLOUT 2
DUNE 2000: LONG LIVE THE FIGHTER
FULL THROTTLE
GRIM FANDANGO
HALF-LIFE
HEXPLORE
HOPKINS F.B.I.
LEISURE SUIT LARRY 7: LOVE FOR SAIL
NIGHTLONG: UNION CITY CONSPIRACY
MORPHEUS
POPULOUS: THE BEGINNING
RED JACK: REVENGE OF THE BRETHREN
THE FIFTH ELEMENT
SIN
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX
TRESPASSER
TOTAL AIR WAR
TOTAL ANNIHILATION
X-FILES: THE GAME
ДЕВЯТЬ ПРИНЦЕВ АМБЕРА
КОДЫ, ПАРОЛИ, СЕКРЕТЫ ДЛЯ 130 ИГР

ВЫПУСК 1 ВЫПУСК 2 ВЫПУСК 3

Книги и старые номера журналов вы сможете приобрести в книжном магазине фирмы «Астрея» по адресу: ул. Южнопортовая, д. 16 (метро Кожуховская). Тел. (095) 279-16-62.
Иногородние могут заказать эти издания по почте (вы будете платить при получении бандероли), направив заявку по адресу: 105043, Москва, Е-43, а/я 55, Коломийцу Д. В.

Алексей Матвеев, клуб «Game Galaxy»

REDGUARD

РАЗРАБОТЧИК	Bethesda Softworks
ИЗДАТЕЛЬ	Bethesda Softworks
ВЫХОД	декабрь 1998 г.
ЖАНР	квест
ТРЕБОВАНИЯ	P–166, 32 Мб
ГРАФИКА	★★★★★★★★☆☆
ЗВУК	★★★★★★★☆☆☆
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★☆☆
ОБЩИЙ РЕЙТИНГ	8.0 Игра более интересна сторонникам квестов, чем фанатам RPG

Описываемую игру можно считать продолжением серии The Elder Scrolls, созданной фирмой Bethesda Softworks. В ней вы очутитесь в очень красивом трехмерном мире, в котором вас ждет множество приключений, масса загадок и поединки с применением холодного оружия. Все события происходят на небольшом острове, где ваш герой имеет полную свободу передвижения, причем очередность выполнения большинства квестов не имеет никакого значения. Вместе с тем, сюжет игры полностью линеен и никаких отступлений от него разработчиками не предусмотрено. Создаваемая этим стесненность игрока частично компенсируется большой свободой действий и передвижения главного героя. Основные аспекты этой игры – квесты типа «найти и принести», хитроумные задачи и головоломки, а также драки на мечах, характерные численным превосходством противника.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

В играх подобного плана действия игрока обычно совсем не сложны, и Redguard исключения из этого правила не составляет: управление главным героем очень простое, игровая концепция большим разнообразием не отличается.

Итак, начнем с управления. В игре вам предоставлена практически полная свобода движений – ваш персонаж может ходить, бегать, прыгать (в высоту и в длину), лазать по всему, на что можно залезть, а также подтягиваться и передвигаться на руках, а недоступны ему только приседания и ползание. Все клавиши управления в игре можно определить по собственному усмотрению, по умолчанию же руководить героем вы будете следующим образом.

Четыре **стрелки управления** курсором – передвижение персонажа вперед-назад и повороты вправо-влево;

Пробел – прыжок на месте;

Пробел + вперед – прыжок в высоту;

Вперед + **Пробел** – прыжок в длину;

Tab – переключение между бегом и спокойным шагом;

LShift + вперед – временный переход с бега на ходьбу;

Shift + вправо/влево – позволяет вам вращаться, когда вы лезете по веревке;

LShift + вправо/влево – шаг вправо или влево;

Alt + стрелки управления курсором – обзор окружающей вас местности;

S – приготовиться к бою. По этой команде ваш герой вынет саблю из ножен и станет в боевую стойку;

Ctrl – рубящий удар;

Ctrl, **Ctrl**, **Ctrl** – серия из трех рубящих ударов с различным рисунком;

вперед, вперед, **Ctrl** – колющий выпад;

LShift + вперед – пробежка в бою;

Alt – парирование удара противника. Эта команда действует только во время боя, причем при выключенной автозащите;

I – просмотр на экране вашего снаряжения. Дополнительное нажатие на **Alt** поможет рассмотреть любой заинтересовавший вас предмет, нажатие на **Enter** позволяет его выбрать;

> – выбор следующего предмета, осуществляемое без вызова на экран всего содержимого;

< – выбор предыдущего предмета, осуществляемое без вызова на экран всего содержимого;

Ctrl – использование выбранного предмета (если вы выберете саблю, то персонаж перейдет в боевой режим);

L – просмотр журнала, который ведет главный герой игры и в котором он помечает важные события, а также ключевые реплики попутных персонажей;

M – вызов карты острова, осуществляемый только при ее наличии;

F2 – переход к меню сохранения игры;

F3 – вызов меню загрузки игры;

F4 – опции игры;

F5 – звуковые опции игры;

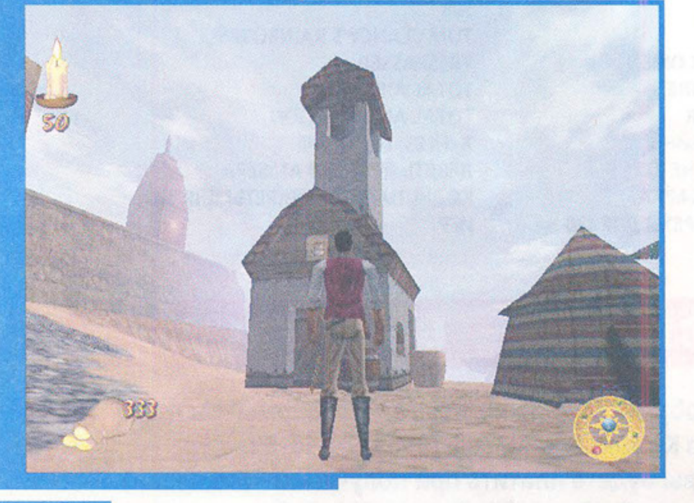
F6 – вызов списка основных клавиш управления;

F7 – включение режима автозащиты, позволяющего вашу защиту во время боя поручить компьютеру, причем вы можете делать это и самостоятельно. Второй вариант, на мой взгляд, предпочтительней, поскольку работает куда надежней первого;

F8 – изменение изображения индикатора здоровья вашего персонажа;

F9 – быстрое сохранение текущей игры.

Во время своих путешествий по острову Stros M'Kai, на котором развиваются все события этой игры, вам придется не только лазать по горам и пещерам, но и общаться с теми персонажами, которые будут встречаться на вашем пути. Получаемая в результате этих разговоров информация подскажет вам, что нужно делать дальше и как выйти из создавшегося положения. При приближении к какому-либо персонажу в левом нижнем углу игрового экрана появляется надпись «Talk to...». Нажав на **Ctrl**, вы вступите в разговор. Система разговоров в этой игре проста и удобна – достаточно выбрать тему



или вопрос, который вы хотите задать собеседнику, как вы тут же выслушаете его ответ. Во время беседы, а также по мере прохождения игры на экране будут появляться все новые и новые темы для разговора. При этом новые реплики выделяются жирным шрифтом, а старые – обычным. Клавиша **Ctrl** в этой игре отвечает не только за разговор, но также и за любые действия, указания на которые появляются в левом нижнем углу экрана. Например, при приближении к чему-либо интересному, валяющемуся на земле без присмотра, вы увидите надпись «Pick up...».

Все действия в Redguard'e происходят в реальном времени, не являются исключением и схватки с врагами. В боевой режим Сайрус (он же главный герой) входит одновременно с вытаскиванием сабли из ножен, причем одновременно он теряет возможность говорить, поднимать с пола предметы и использовать свое снаряжение. Если вы деретесь с одним или двумя противниками одновременно, то получается вполне контролируемая и интересная схватка: можно проводить серии выпадов, маневрировать, отбивать атаки противника – в общем, налицо все атрибуты полноценной дуэли. Надо сказать, что с людьми драться гораздо удобнее и интереснее, чем с монстрами. Все их движения четко видны и легко распознаваемы, но в любом случае противник наиболее уязвим непосредственно перед атакой и сразу после нее – именно это время лучше всего выбирать для своих выпадов. Кроме этого, во многих случаях очень хорошо проходят рубящие удары в прыжке. На трупе поверженного стражника или бандита всегда можно найти что-нибудь интересное: деньги или магический напиток. Эти снадобья бывают нескольких видов:

Strength Potion – эликсир, который увеличивает силу удара ровно в два раза. Очень полезная вещь, особенно если вы собираетесь вызвать на бой сразу человек пять-шесть. Одна беда – действует он всего лишь на протяжении нескольких минут;

Potion of Iron Skin – этот напиток увеличивает вашу стойкость, теперь вражеские удары будут отнимать у вас в два раза меньше здоровья, чем прежде. Эффект действия этого напитка ограничен все теми же несколькими минутами;

Health Potion – лечебная смесь, которая восстанавливает 15 единиц здоровья вашего персонажа. Между прочим, все магические напитки можно приобрести в одном из магазинов города.

Создатели игры оказались очень предусмотрительными и сделали так, что главный герой не может атаковать безоружных мирных граждан, по крайней мере, до тех пор, пока они не обнажат свое оружие. Таким образом, вы не сможете «случайно» убить ни один важный персонаж, за исключением случаев, предусмотренных в самой игре.

ПРОХОЖДЕНИЕ

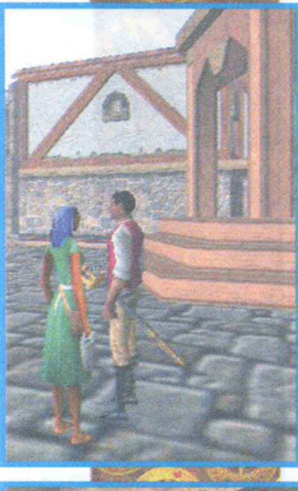
Все начинается с того, что злой и жестокий император Tiber Septim вознамерился покорить Hammerfell – родину красных гвардейцев, то есть Redguard. Но, как известно, беда не приходит одна – готовясь к войне с имперскими легионами, внезапно умирает законный властитель несчастного государства. Смерть короля бросила страну во власть раздора и борьбы за престолонаследие, государство раздирается гражданской войной, разразившейся между последователями наследного принца и его противниками. Наследник императора A'Tor борется со своими врагами – группой, называемой Forebears. Предчувствуя свое скорое поражение, путчисты заключают союз с захватчиками, направленный против принца. Многочисленные войска империи попирают Hammerfell, а помогают им предатели из Forebears. Их целью является небольшой остров под названием Stros M'kai, на котором находится штаб-квартира официального наследника престола. Уничтожив его, император надеется подавить сопротивление своему вторжению. Эта война заканчивается решающей битвой, происшедшей неподалеку от резиденции молодого принца. Во время сражения наследник престола был смертельно ранен отравленной стрелой наемного убийцы, а все усилия придворного мага Voa, пытавшегося спасти принца, потонули в пламени огненного дыхания дракона, сражавшегося на стороне захватчиков. Этот эпизод переломил ход всего сражения, фактически подавив любое сопротивление оккупантам. Hammerfell покорен, его города и села патрулируются воинами императора, не составляет исключения и Stros M'kai.

Главный герой игры – молодой солдат Сайрус (Cyrus), покинувший родной Hammerfell задолго до той самой войны. Он получает письмо от старого друга, в котором сообщается, что его сестра Iszara (Изара) попала в беду. Сайрус, как и любой нормальный человек, отправляется на Stros M'kai. Он хочет во что бы то ни стало разыскать и спасти свою сестру.

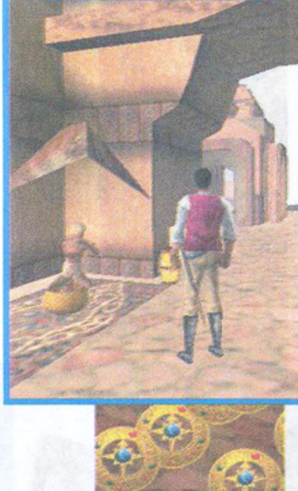
ЗНАКОМСТВО С ОСТРОВОМ

Такова предыстория игры, но самое интересное ожидает нас впереди. Узнав об исчезновении Изары, Сайрус садится на корабль и направляется к родному острову. На подходе к порту это судно подвергается нападению двух головорезов из Restless League – местного пиратского братства, которое не прочь поживиться добром с проплывающих мимо кораблей. Если бы они знали, что на этом корабле находится хорошо вооруженный и опытный солдат, каковым и является Сайрус, то на это дело послали бы не двух человек, а целый десяток. Но дело сделано – игра начинается тем, что к вам на корабль влезают два мокрых пирата, собравшихся грабить и убивать, причем их ярость подогрета тем, что для соблюдения конспирации преодолеть расстояние между двумя кораблями им пришлось вплавь. Здесь вы должны показать им, где раки зимуют, и отправить их той же дорогой, которой они сюда попали. Поскольку это пробная битва, то справиться с бандитами будет очень легко, но тем не менее минимальная координация в ваших действиях должна присутствовать. Расправившись с негодяями, вы услышите горячую благодарность

капитана корабля, который при виде головорезов, показавшихся из-за борта, испугался так сильно, что сразу же убежал и спрятался. Увидев, что вы победили, он тут же вылез и стал рассказывать, что на самом деле он побежал за своим оружием, да только найти его быстро не смог. Комедия закончится уверениями в том, что теперь сей морской волк превратился в вашего друга и должника на всю жизнь. Тем временем корабль прибыл в порт, где вы можете сойти на берег и начать свои поиски.



В письме, которое Сайрус прочтет сразу после прибытия, будет сказано, что его друг Tobias ждет встречи с ним в таверне под вывеской «Draggin Tale». Прежде чем отправляться на поиски вышеупомянутой таверны, поговорите со всеми персонажами, которых вы найдете в порту: это Kotaro – человек, сидящий возле склада, который предложит вам работенку за несколько сотен золотых; Trithik – бедный рыбак, который живет в порту и может сообщить вам много всяких новостей; Siona – женщина легкого поведения. Согласитесь выполнить работу, которую предложит вам Kotaro – она хорошо оплачивается и относительно безопасна, к тому же он выдаст вам аванс в размере сотни золотых. Разжившись деньгами, ступайте через мост в небольшой квартал, расположенный рядом с городскими стенами.



Имейте в виду, что если Сайрус, проходящий мимо одного из домов, захочет посмотреть, что происходит внутри, то ему придется туго, поэтому будьте осторожнее и двигайтесь в лавку серебряных дел мастера. Зайдите в нее и поговорите с женщиной по имени Krisandra. Выйдя из лавки, ступайте в магазин, который находится рядом с городским садом, потом зайдите в другой магазин – там вы познакомитесь с предприимчивым эльфом по имени Gerrick, у которого вам нужно будет купить лопату, компас, пару факелов и несколько листьев алоэ. Как только получите компас, возьмите его в руку и нажмите **Ctrl** – в правом нижнем углу экрана появятся его показания, помогающие вам ориентироваться в ваших бесконечных путешествиях. Кроме этого, расспросите эльфа обо всем, что он сможет вам сообщить. После того, как вы покинете магазин, подойдите к заклинателю змей, сидящему под аркой недалеко от заведения Gerrick'а. Предложите ему золотой (нажмите клавишу **I**, выберите золотые монеты, потом приблизьтесь к нему и жмите **Ctrl**), после чего корыстолюбивый фокусник не сможет отказаться от беседы.

Закончив подготовку, отправляйтесь на свидание со старым другом, который, верно, уже заждался вас в городском трактире. Пройдите по большой каменной аркой и выходите на главную городскую площадь – там вы найдете большое здание с красной вывеской «Draggin Tale», под которой и расположен вход в тот самый трактир. Народу внутри будет не много: бармен-ящерица, друг Сайруса Tobias да троица угрюмого вида пьяниц за столом. После разговора с приятелем и барменом у вас уже начнет вырисовываться собственное представление о происшедших событиях.

В итоге всех расспросов выяснилось, что Изара была близким другом поверженного принца, поэтому во время решающей битвы она сражалась против императора и его приспешников. Немудрено, что после всего этого ей пришлось скрыться от имперских солдат, ищущих ее по всему городу. Не исключено, что ставленник императора – новоявленный губернатор Richton – подробностей этой истории знает гораздо больше, чем все остальные, вместе взятые, но из-за напряженной обстановки в городе во дворец губернатора никого не пускают. Единственный способ проникнуть туда – выполнить задание Kotaro и принести губернатору колдовской амулет, изготовленный местным некромантом по имени N'Gast.

Вторая ниточка, которая может привести к Изаре – информация о том, что она поддерживала отношения с темными личностями из воровской штаб-квартиры под названием Smuggler's Den, расположенной под домом картографа. Бандиты, подвизающиеся в этой шайке, в свою очередь, были связаны с пиратами из Restless League, поддерживавшими принца и участвовавшими в роковой битве. Но зачем Изаре нужно было общаться с преступниками, с какой целью? Выяснить это можно лишь одним способом, и для этого необходимо проникнуть в бандитский притон. Сделать это очень непросто – по словам бармена, никто не может попасть туда, не назвав пароля, а он его знакомым неизвестен. Не знают его и все люди, с которыми успел переговорить Сайрус.

Дальше Tobias еще больше запутывает дело – теперь в его рассказе упоминается монах, брат Kithral, с ним некоторое время общалась Изара. У них были какие-то общие планы и, судя по всему, именно поэтому они и исчезли в один день. Больше Tobias ничего не знает, но добавляет, что брат Nidal, служащий в городском храме, сможет рассказать намного больше – в результате начинает вырисовываться третий путь, могущий привести к сестре.

На роль четвертой нити претендует история, уже рассказанная заклинателем змей. Пару дней назад городскими охранниками был убит мальчишка, а причиной этого, скорее всего, была его связь с Изарой. В общем, работенка на вас свалилась нешуточная. Будет нелишним обратить внимание на пару фактов, которые напрямую не связаны с поисками сестры Сайруса: Trithik упомянул, что всех гоблинов, которыми раньше был наводнен остров, загнал в пещеры легендарный герой Frandar Hunding, статуя которого стоит в порту рядом с городской стеной; согласно древней легенде, возле берегов острова затонул корабль, везший на своем борту еще более древний и могущественный магический артефакт – Flask of Lillandril, поиски которого не прекратились до сих пор. Информацию об исчезнувшей реликвии вы можете получить, зайдя в книжный магазин и изучив полки с различной литературой, а находится это заведение прямо напротив дома картографа.

ПУТЕШЕСТВИЯ ПО ГОРОДУ

После столь долгих разговоров и размышлений истинный солдат не может не соскучиться по более привычному для него занятию. Короче, вновь настала пора действий – посмотрите на трех сторонников империи, пьянствующих в таверне. Эти типы наверняка чувствуют себя хозяевами этой страны, а изменить их точку зрения можете только вы, поэтому подойдите к ним и познакомьте их со своим оружием. Между прочим, это даст вам возможность еще раз поработать над своей тактикой боя. Кстати, не вздумайте их жалеть, так как в этой схватке повреждений никто не получит. Вдоволь намахавшись саблей, выходите на улицу и идите к городскому храму.

Брат Nidal расскажет вам, что Изара и брат Kithral были знакомы и проводили вместе довольно

много времени. Между прочим, приятель вашей сестры последний раз был замечен в тот момент, когда он направлялся в городской сад за корнем мандрагоры, а после того случая он исчез и больше не появлялся. Выслушав своего собеседника, не упустите случая восстановить свое здоровье. Вашим лекарем на сей раз станет брат Nidal, который поможет вам всего за 25 золотых – самое интересное в том, что позже вы сможете лечиться у него абсолютно бесплатно!

После того как вы покинете храм, постарайтесь поговорить с девушкой по имени Mariah, а также с Lakene – так зовут шатающегося по округе мастера на все руки. От Mariah вы узнаете, что Изара на людях часто появлялась вместе с исчезнувшим монахом, а в последний раз вашу сестру видели в тот момент, когда она направлялась в дом картографа. Разговор с Lakene никакой полезной информации вам не принесет, но не отчаивайтесь – всему свое время.

Продолжая наше расследование, заглянем в гильдию магов, расположенную между домом картографа и храмом. Этот визит принесет вам большую пользу: во-первых, продавщица за стойкой сообщит вам очень полезную информацию; во-вторых, вы получите возможность обзавестись весьма полезными настойками: Strength Potion, Potion of Iron Skin и Healing Potion. Все эти снадобья стоят по 25 золотых за штуку, и я бы вам рекомендовал приобрести равное количество бутылочек каждого из трех сортов, причем можете потратить на это все свои деньги, так как пока они вам не понадобятся. Между прочим, важнее всего здесь не удачные покупки, а информация. Felicia (так зовут продавщицу) расскажет вам, что карта, на которой указано местонахождение той самой Flask of Lillandril, разделена на несколько частей, а одна из них якобы изображена на дне серебряного кораблика. Это все, что вам нужно знать. Выходим отсюда и направляемся к тому зданию, которое своим видом очень заинтересовало Сайруса (я имею в виду дом возле лавки серебряных дел мастера).

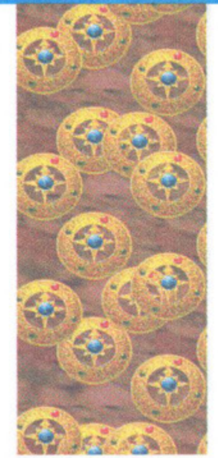
Перед входом глотните Strength Potion и Potion of Iron Skin, после чего можете смело заходить внутрь. Внутри домика царит ужасный беспорядок, а создают его два стражника, которые именно в этот момент заняты... грабежом. Убить обоих будет не очень сложно, но вам будет сильно мешать теснота, поэтому придется одновременно отбивать атаки обоих грабителей. Прикончив негодяев, вы сделали доброе дело, после чего не грех получить полагающуюся вам награду. Зайдите в лавку серебряных дел мастера, поговорите с хозяйкой, сообщите ей про серебряный кораблик и про то, что вы изгнали грабителей из ее дома. В благодарность она даст вам ключ от своей кладовой, где хранятся ее вещи, среди которых может оказаться и этот кораблик. Теперь нужно подойти к тому дому, где вы только что остановили двух негодяев – на противоположной стороне здания вы обнаружите запертую дверь. Возьмите в руку ключ, подойдите поближе к дверце и нажмите **Ctrl**. Покопавшись в сундуке, вы найдете заветный кораблик, после чего его надо повернуть при помощи **Alt** и стрелок управления курсором – теперь вы увидите на его днище четвертую часть карты.

Затем вам придется добыть три недостающие части – выходите из кладовки и отправляйтесь обратно в порт, где вы найдете старого рыбака. Поговорив с ним насчет карты, вы узнаете, что когда-то он раздобыл одну из ее частей, но потом у него кто-то ее украл и с тех пор старик не знает, у кого она сейчас находится.

Операция по добыче второго куска карты начнется с возвращения в таверну, при этом обратите внимание на появившегося около нее забулдыгу, распевающего забавные куплеты. Бармен скажет, что недавно пьянчужка по имени Crendal – тот самый, кого вы только что видели, – хвалился, что раздобыл одну из частей таинственной карты. Выходя на улицу и приступая к разговору с забулдыгой, не забывайте о хитрости и осторожности – ваш собеседник признается, что тот самый кусок карты он стащил с лодки рыбака, а сделал он это, отсыпаясь там после очередной попойки. Между прочим, бродяга не так прост и ни за что не расскажет, где она спрятана, но вы не отчаивайтесь, а отправьтесь навестить старого рыбака. Скажите ему, что пьянчужка украл его карту и спрятал, в ответ рыбак сообщит вам кое-какие детали об этом куске карты и даст разрешение забрать его себе.

Облегчив душу этим разрешением, вернитесь к бродяге – теперь вы должны обмануть его, рассказав про то, что его карту якобы собираются похитить люди, узнавшие о ее местоположении. В доказательство того, что вы не врете, сообщите ему те подробности, которые описал вам старый рыбак. Напуганный Crendal тут же побежит проверять, на месте ли его сокровище, а вы незаметно последуйте за ним, держа его в поле зрения. Он побежит в сад, где рядом с пальмой зарыт кусок карты. Как только он уйдет, подойдите к этому месту, возьмите в руки лопату и выройте уже второй кусок карты.

Теперь пора отыскать способ проникновения в Smuggler's Den. Помните, как вы беседовали с человеком по имени Lakene, который вначале сказал, что про каморку в доме картографа ничего не знает и ни разу там не бывал? Правильно, он врет, и именно его сейчас мы и будем раскалывать. Если вы посещали мастерскую Krisandr'ы и говорили с ней, то вы уже наверняка знаете, что этот тип бывал в Smuggler's Den и проиграл там в карты медальон своей жены, о чем очень сильно жалеет. Зная все эти подробности, ничего не стоит уличить его во лжи. Хотя это сделать нетрудно, но пароль он вам скажет только в том случае, если вы вернете ему проигранный в карты медальон. Выиграл эту вещицу местный грузчик Rollo, который, подлец, передергивал во время игры. Кстати, Rollo живет в домике рядом с колодцем.



Зайдя к нему в гости, вы увидите, что это ужасно неприятный и одновременно смешной тип, своей грубостью и нахальством вызывающий лишь улыбку. Помимо ругани и ворчания вы услышите от него, что работает он на владельца того магазина, в который вы зашли сразу по прибытии в город. Как только в порт приходит очередной корабль с грузом для его нанимателя, слышится звон колокола, которым грузчику сигналят о том, что пора идти в порт и приниматься за работу. Как вы уже, наверное, догадались, Rollo медальон отдать вам не захочет (между прочим, эта штучка находится в сундуке, заменяющем его хозяину стул).

На все ваши угрозы и увещевания он ответит лишь грубым сарказмом и даже не подумает двинуться с места. В дополнение к этому вы не сможете его убить, так как Сайрус не атакует безоружных, а Rollo не дурак и за своим мечом не потянется. В итоге получится, что силой медальон вам взять не удастся, поэтому придется уповать лишь на хитрость. Намек, создаваемый для вас игрой, прослежива-

ется очень четко: вам нужно выманить Rollo из дома, а выходит он оттуда лишь на зов колокола, следовательно, надо сделать так, чтобы колокол зазвонил.

Колокольня, с которой раздается сигнал о прибытии корабля в порт, находится неподалеку от лавки серебряных дел мастера. Зайдя внутрь, вы увидите старика, который начинает звонить в колокол только тогда, когда увидит взмах красного флага на смотровой вышке в порту. Помимо прочей болтовни, он вам пожалуется, что в последнее время колокол стал звучать слишком слабо: то ли что-то сломалось, то ли со слухом у него стало худо. Он попросит вас слазить на крышу и взглянуть, все ли в порядке там, наверху. Подойдите к веревке, свисающей по центру комнаты и нажмите клавишу **Пробел**, Сайрус подпрыгнет и ухватится за нее – таким образом можно запрыгнуть на любую вертикально свисающую веревку. Забравшись по веревке наверх, вы убедитесь, что колокол абсолютно исправен, кроме того, вы увидите что-то наподобие монокля, лежащего на выступе вдоль стены. Спрыгните туда – для этого нужно нажать стрелку направления вперед, а потом клавишу **Пробел** – и подберите монокль.

Спускайтесь вниз и ступайте в порт. Теперь обратите внимание на смотровую вышку, представляющую собой два здания, соединенных между собой мостиком – со стороны это сооружение похоже на букву «Н». Зайдите в одну из башен, поднимитесь наверх и по мостику пройдите в другую башню. Там вы увидите еще одного старика, который сидит на высокой стремянке, у подножия которой лежит тот самый красный флаг. Но не торопитесь, сигнальщик так просто его вам не отдаст – для начала поговорите с ним и отдайте ему монокль. Prnell этой штучке безумно обрадуется, ведь в последнее время он очень плохо видит. Ликование его будет столь сильно, что он позволит вам взмахнуть флагом, выйдя на мостик между зданиями. Делать это надо так – возьмите флаг в руки, выйдите наружу и, находясь в переходе между двумя зданиями, нажмите **Ctrl**. Вы тут же услышите столь необходимый вам колокольный звон – можно не сомневаться, что в этот момент Rollo уже покидает свое жилище и отправляется в порт. Бегите к его дому и достаньте из сундука серебряный медальон, столь сильно им оберегаемый, после чего остается пойти и обрадовать Lakene. В обмен на медальон тот скажет вам пароль: «Spoon».

Узнав заветное слово, остается подойти к дому картографа, обойти его сзади и, поднявшись по небольшой лесенке, ведущей к двери, постучать. Далее Сайрус назовет пароль, его пустят внутрь. Внутри же ничего примечательного не окажется: небольшое помещение, стол, заваленный бутылками, да стоящий рядом подозрительного вида мужичок. От него вам нужно получить тряпицу с вышитой большой буквой «R», означающей принадлежность к пиратскому братству «The Restless League». Этот символ принадлежал Изаре, что отбрасывает все сомнения по поводу ее связи с пиратами. Если вы повертите в руках эту тряпочку (нажмите **I**, наведитесь на нее, затем нажмите **Alt** и стрелками вращайте ткань во все стороны), то на ее обратной стороне увидите потертые цифры и черточки – это и есть тот самый третий фрагмент искомой карты. Все, наконец-то все дела в городе закончены, теперь можно снять маску частного детектива и отправиться на поиски более осязаемых приключений.

«ГОБЛИНЫ – ЭТО НЕ ТОЛЬКО ЦЕННЫЙ МЕХ...»

Для начала немного акробатики: вам нужно будет достать амулет из статуи героя, гордо возвышающейся в порту, заодно можно и немного попрактиковаться. Подойдите сзади к зданию, стоящему рядом со складом. Пара ящиков у его подножия поможет вам вскарабкаться на крышу (расположитесь так, чтобы Сайрус стоял как можно ближе к краю крыши, убедитесь, что разворот его плеч строго параллелен краю препятствия, а потом прыгайте – Сайрус ухватится за край крыши и повиснет, после чего нажмите клавишу направления вверх, и ваш герой окажется на крыше). С разбегу перепрыгните на крышу соседнего здания – это один из портовых складов. Между ним и соседним складом слишком большое расстояние, и вам его не перепрыгнуть, поэтому имейте в виду, что при подобной попытке вы попросту разобьетесь. Там есть веревки, соединяющие крышу обоих складов – так как это все-таки игра, то вы должны прыгнуть так, чтобы приземлиться где-то по центру одной из этих веревок, а потом вновь прыгнуть уже на крышу соседнего склада. Альтернативой этому способу является прохождение веревки по методу канатоходцев. Приступая к этой акробатике, не забудьте записаться.

Далее все проще: прыгайте с крыши здания на городскую стену и по ее выступу двигайтесь в сторону огромной статуи. Часть стены будет настолько узка, что пройти по ней становится невозможно, поэтому преодолевать ее вам придется на руках. Для этого повернитесь спиной к обрыву, и осторожненько сделайте один или два шага назад, в результате Сайрус соскочит со стены и повиснет на руках. После этого жмите «вправо» или «влево» – добравшись таким образом до большой площадки рядом со статуей, нажмите «вверх», после чего наш атлет легко подтянется и встанет на ноги. В верхней части статуи вы увидите большое углубление, в котором будет находиться искомый амулет. Вернувшись тем же путем, ступайте в городской сад – тот самый, в котором вы выкопали вторую часть карты.

Обратите внимание на водопад, к которому нам придется вернуться, но перед этим мы должны посетить еще одно интересное место. Сейчас нам предстоит попасть к мосту, расположенному рядом с городскими воротами. Перейдите по нему на противоположную сторону рва, пройдите чуть вперед, а потом сверните на запад и шагайте до тех пор, пока не увидите среди холмов заброшенный и разбитый дом. Бежать трусцой до этого места всего пару минут. Внутри дома среди колбочек, заполненных непонятной смесью, вы найдете пустую бутылку. Возьмите ее и отправляйтесь в центр города, к колодцу. Рядом есть колесо, которое вам нужно будет пару раз повернуть (один раз – для того, чтобы опустить ведро, а другой – чтобы его поднять). Возьмите в руки лист алоэ и добавьте его сок в ведро с водой, после чего наполните бутылку полученной смесью. В результате вы получили 20 глотков целебного напитка, каждый из которых вернет вам 15 единиц здоровья.

Теперь вы готовы для долгого и опасного путешествия. Идите в городской сад, взберитесь по насыпи на мост, перейдите на другую сторону рва и подойдите вплотную к водопаду. Увидев небольшую площадку внизу, прыгайте на нее. Вы окажетесь в небольшой пещерке, в дне которой проделано небольшое отверстие, вдобавок ко

всему туда спускается веревка. Прыгайте на веревку и спускайтесь по ней вниз. Вы попадете в громадную изумрудную пещеру гоблинов. Справа от себя вы увидите маленький подвесной мостик, а слева вы заметите две огромные створки окованных железом ворот, расположенных на возвышении. Запомните их, позже они вам пригодятся. А теперь по хлипкому мостику идите на другую сторону ущелья!

На другом конце пропасти вас поджидает первый гоблин. Маленький, зеленый, злобный, да еще и рычащий на вас – в общем, зрелище не из самых приятных. Выбора у вас нет – его надо убить и обыскать. Не исключено, что вы обнаружите немного золота или какую-нибудь полезную микстуру. Справа от моста будет находиться закрытая дверь, сквозь прутья которой можно разглядеть непонятный крючкообразный постамент и рычаг, который, видимо, отпирает дверь. Добраться до рычага вы не можете, поэтому придется ограничиться лишь наблюдением.

Сейчас начнется самое интересное: подойдите к краю пропасти и, нажав **Alt**, внимательно осмотрите всю пещеру. Внизу под мостом протекает какой-то зеленый поток, скорее всего, он ядовит, из него растут на редкость пестрые и яркие грибы, смахивающие на мухоморы. Эту растительность можно использовать в качестве батута. Но самое главное здесь то, что внизу под мостом есть пещера, в которую вам нужно постараться попасть. Очутиться там можно, лишь прыгнув на один из грибов, который «переправит» вас как раз в эту пещеру. Встаньте поближе к краю пропасти, рядом с подвесным мостом, и прыгайте вперед... При достаточной доле везения приземлиться вы должны на гриб, с которого успешно попадете на твердую почву пещеры, ну, а если нет... Другими словами, лучше всего сохранять игру всякий раз перед совершением подобных «подвигов». Прыгая на грибы, вы можете управлять своим полетом, нажимая «вправо» или «влево».

После того как вы окажетесь на дне пещеры, назад дороги уже не будет и останется двигаться только вперед! Идите вперед, вам встретится еще пара-тройка гоблинов. Будьте осторожны: они не слабые противники, в поединке с ними главное – внимательность и спокойствие; побольше двигайтесь, заходите справа и слева, выполняйте длинные колющие выпады. Ни в коем случае не стойте на месте! Если вы знаете, что впереди вас ждет несколько противников, то глотните эликсир силы и защиты – эффективность ваших ударов возрастет в два раза, а ударов противника – снизится в два раза.

Пройдя с боем по коридору, вытесните оттуда всех врагов. Возле озера с зеленой жижей, в которое вы упретесь, найдете немного золота и подкрепляющие эликсиры – вы их обнаружите, пошарив вокруг. Далее подойдите к выступу в одной из стен – той, что ведет к большому мосту через зеленое озеро. Подпрыгните и подтянитесь, потом еще раз. Так вы выберетесь на дорогу, которая ведет к мосту. Ее сторожит один из гоблинов, который смело примет бой, причем живым он вам не сдастся. Пройдя по закругляющейся дорожке налево, вы найдете еще немного золота и эликсиры, но больше там делать нечего. Ступайте через каменный мост, за которым вас ждет встреча еще с одним гоблином. В перерывах между боями не забывайте пить лечебные микстуры из соответствующих фляжек и той бутылки, которую вы наполнили возле колодца – не забудьте, что во время поединка сделать это вам не удастся.

Перейдя мост, вы окажетесь на небольшой площадке, справа и слева от которой – пропасть, а впереди – стена. Между прочим, в левой части площадки лежат деньги и бутылочки. По этой стороне спускаться вниз не стоит – я несколько раз пытался это сделать, и у меня ничего не получилось, так как мой герой все время разбивался вдребезги. Отсюда я сделал вывод, что влево идти нельзя, вместо этого нужно подойти к правому краю площадки и оглядеться. Посмотрите на небольшой карнизик, который идет вдоль стены на уровне глаз – как раз он-то нам и нужен! Между прочим, здесь тоже не все просто – прежде чем прыгать на карниз и карабкаться вперед, приглядитесь повнимательней и обратите внимание на странные дырки, щедро разбросанные в метре под ним. Здесь вам лучше записаться, после чего можно продолжать идти дальше, стараясь приноровиться к ритму гадких щупальцев, вылезающих из дырок и пытающихся сбросить вас вниз.

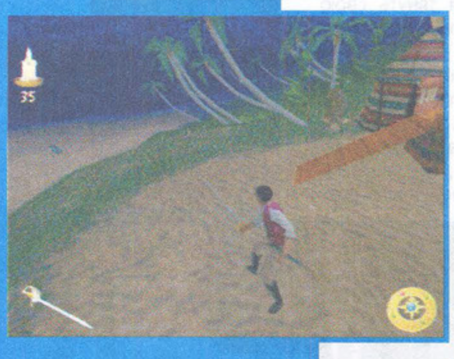
Добравшись до того места, где внизу под вами появится еще одна пещера, прыгайте вниз одним нажатием стрелочки. Когда вы повиснете на нижнем крае входа в эту пещеру, тут же вытягивайте себя наверх – дело в том, что на том месте, где вы приземлитесь, есть еще одна дырка. Скорее всего, здесь вы познакомитесь еще с одним обитателем пещер – у самого входа, в левой его части, если присмотреться, да еще и факел зажечь, можно увидеть небольшие зубчики, расположенные по кругу. Если вступить в этот круг, то из земли выскочат острые клыки, которые попытаются сделать из вас шашлык. Хотя убить вас они не сумеют, но вам придется попрощаться с 40 единицами здоровья. Самое неприятное заключается в том, что эти гады специально выбирают плохо освещенные места, зная, что на всю пещеру у вас факелов все равно не хватит, а обнаружить эту западню можно только при ярком свете.

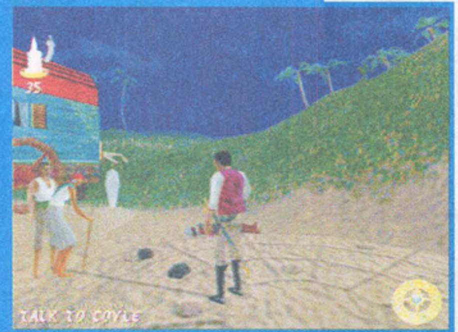
Продвигаясь дальше, слева вы увидите огромную запертую дверь, а справа... Справа вы увидите останки несчастного монаха – поднимите его дневник и прочтите. Оказывается, бедняга забрел в эти жуткие пещеры не случайно: они с Изарой разыскивали кольцо великого мага Voa – того, кто пытался спасти принца и был сожжен дыханием дракона. В этой истории остается совершенно непонятным, для чего несчастному монаху потребовалось то самое кольцо и как оно очутилось у гоблинов, заточенных в это подземелье очень и очень давно. Но так как наше дело – солдатское, то остается тянуть свою лямку, не задавая лишних вопросов.

Помимо описания горестной кончины монаха, в его журнале вы обнаружите запись гоблинского клича: «Ubula, Ubula». Вооружившись этим паролем, подходите к двери и стучите в нее. Оттуда раз-

дастся непонятное бормотание с вопросительной интонацией. Если в ответ на нее вы попытаетесь произнести найденный в дневнике пароль, то дверь вам откроет еще один гоблин. Убив его, двигайтесь вниз по туннелю, стараясь держаться правой стороны – это поможет вам преодолеть еще одну ловушку. Вы выйдете на небольшую площадку, на которой стоит еще одно непонятное крючкообразное сооружение. Запрыгните на него – оно окажется телепортером с двумя точками назначения. Первая – в той комнате, которую вы видели недалеко от выхода, а вторая – внутри железной клетки, висящей над зеленой речкой. Во втором случае из клетки вы никак вылезти не сможете, поэтому ограничьтесь лишь наблюдением. Не забывайте, что это финишная прямая, цель нашего подземного приключения.

Итак, переправьтесь в комнату возле выхода из пещер, спрыгните с телепортера и откройте дверь, потянув рычаг. В этом помещении вы увидите небольшой пролом в стене, его нужно будет расширить при помощи амулета, который вы достали, лазая по крышам и рискуя свернуть себе шею. В открывшемся лазе находится небольшой треножник, в котором горит огонь. Если вы подержите саблю в этом огне, Сайрус повысит свою силу и защиту, как если бы он выпил соответствующие снадобья, причем действовать этот огонь будет гораздо дольше, чем обычные снадобья. Возвращайтесь на то место, где вы встретили первый телепортер, повернитесь налево от входа и прыгайте с разбега на выступы, что находятся внизу этой скалы, после чего осторожно спуститесь на землю, прыгая и соскакивая с этих больших блоков. Внизу вас поджидают гоблины, одна ловушка и несколько фляжек с эликсиром.





Идем дальше – через широкий проход в скалах, минуя ядовитые грибы и еще одну ловушку. Постарайтесь не приближаться к грибам, так как при приближении человека они лопаются, нанося вам вред своими испарениями. Чаще поглядывайте по сторонам – в темных закоулках вы не раз обнаружите мешочки с золотыми монетами и лечебное зелье. Дойдите до небольшого озерца, заполненного все той же зеленой гадостью. Увидев идущую вдоль стены узкую тропинку, ступайте по ней и постарайтесь избежать очередной ловушки, подкарауливающей вас перед входом в туннель. Миновав ее, идите дальше. Вы окажетесь на берегу большого подземного озера, в центре которого плавает корабельный остов, на другой стороне можно разглядеть останки еще одного корабля. Рядом с вами окажется бочка с торчащим из нее фитилем. Возьмите в руку факел, зажгите его и поднесите к бочке, а после поспешно уйдите в сторону. Раздастся взрыв, который для вас был фактически тренировочным. Теперь вам нужно перебраться на другой берег, а помогут вам прыжки с платформы на платформу.

Пара гимнастических упражнений – и вы стоите возле разрушенного корабля, битком набитого бочками с порохом, точь-в-точь такими, как та, которую вы только что взорвали. Все это добро прямотаки ждет не дождется, когда же его взорвут. Вам нужно будет поджечь одну из бочек, а потом *быстро* прыгнуть на выступ, находящийся пониже корабля – только так вы избежите ударной волны. Раздастся мощный взрыв, и вы увидите, как от сотрясения в соседней пещере грохнется с потолка несколько огромных сталактитов. Ступайте туда. Упавшие сталактиты оказались как нельзя кстати: они образовали удобную дорожку к входу в пещеру, расположенную на другой стороне зеленой жижи. В этом месте от вас как никогда потребуется умение прыгать в длину и подтягиваться. Скорее всего, несколькими попытками вам не обойтись.

Допрыгав до входа в пещеру, войдите внутрь и подойдите к краю квазибездонного колодца. Если вы посветите факелом, то увидите, что над краем колодца нависает большой ворот. Вам придется с разбегу запрыгнуть на него и постараться удержаться от падения вниз. Под вашим весом ворот повернется, и вы увидите, что при входе в пещеру открылись те самые ворота, на которые я обращал ваше внимание. После этого вам надо добраться до телепортера и «перескочить» в комнату, находящуюся рядом с выходом из пещеры. Между прочим, вы уже прошли больше половины пещеры.

Заходите в открывшиеся ворота, прыгайте на один из расположенных внизу грибов так, чтобы спокойно приземлиться на дне здоровенной пещеры. Идите по ней до тех пор, пока вы не увидите перед собой обрыв. Посмотрев вниз, вы увидите внизу пару грибов-батутов, а слева – выступ, на который эти грибы вполне могут вас отправить. Смело прыгайте и направляйте себя именно на этот выступ, после этого идите по узкой тропинке до тех пор, пока она это позволяет. Поворот, еще один, потом поворот направо и спуск вниз. Если вы пройдете это место, то дороги назад у вас уже не будет и вам придется дойти до самого конца.

Спустившись вниз, прикончите монстра, осторожно пробегите мимо взрывоопасных грибов и прикончите еще одного урода, который перегораживает вход в пещеру слева. Будьте осторожны, поскольку эти монстры «умирают» лишь на время, да и то на довольно короткое. Поверните колесо, которое охранял покойник. Тем самым вы перекроете поток зеленой гадости и сможете спокойно прыгнуть в осушенный канал. Найдите там труп гоблина и поднимите ключ, сделанный из кости неизвестного животного. После этого вылезайте оттуда, идите к все той же пещере и вновь поверните колесо. Откроются створки ворот, и зеленая гадость опять заполнит ров. На второе нам уже наплевать, а вот первое заслуживает внимание. Разведенные в сторону створки ворот позволят вам залезть на них и перепрыгнуть на другую сторону рва. Там вы скоро обнаружите дверь, которая открывается при помощи найденного ключа. Дорога, скрытая за этой дверью, выведет вас на берег подземной реки. По речке ходит небольшой кораблик, на который вам нужно будет перепрыгнуть. Прокатитесь на нем пару кругов и запомните его траекторию. Потом перепрыгните с него на деревянную площадку – увидите знакомую местность. Вот в той клетке, что будет расположена слева от вас, находится тот самый телепортер, сквозь который нужно будет пробраться к выходу. Но это чуть позже.

А сейчас вам нужно пройти по узкому мосту и попасть в большую комнату, в которой, собственно, и находится магическое кольцо, ра-

ди которого вы загубили столько гоблинов и истерли не одну пару сапог. Гоблин-гигант, охраняющий это кольцо, вам не по зубам, поэтому попытайтесь сдержать свой боевой гнев и не рубить понапрасну воздух. Возьмите кольцо и уходите оттуда. Но если вам все-таки хочется наказать последнего гоблина, сделайте так, чтобы он подошел поближе к одной из колонн и ударил своим топором в непосредственной от нее близости. Беднягу придавит тонна-другая камней, и вы сможете его обобрать. Возвращайтесь по импровизированному мосту назад, потом поверните направо и подойдите к клетке с телепортером. Поверните расположенное неподалеку колесо, откройте дверь в клетку – и вот вы почти у выхода. Остается только перебежать через мост и залезть по веревке наверх. Все, ура! Одно большущее подземелье мы преодолели! Прыгайте прямо в водопад и выбирайтесь на сушу.

ПОХОД НА КЛАДБИЩЕ

Теперь пора выполнить поручение по доставке амулета – вы не забыли, что за него Сайрус уже получил задаток? Не помешают вам и те 200 золотых, которые будут выданы за выполнение задачи! Но перед этой работенкой сначала посетим город и поговорим с братом Nidal'ом, заодно можно будет приготовить настойку алоэ и наполнить ею опустевшую бутылочку. Из беседы с монахом вы узнаете, что тело принца не было потеряно и сейчас оно хранится в храме. Маг Voa, используя свое кольцо, облек тело в защитный кокон, который можно снять только с помощью волшебного кольца. Вдобавок ко всему, совершенно непонятно, зачем же Изаре понадобилось это кольцо – ведь принц мертв. Что-то здесь нечисто, но на этот счет нам пока ничего не известно.

Настала пора посетить логово некроманта, поэтому надо вспомнить все, что нам известно про эту личность, темную во всех смыслах этого слова. По словам вашего работодателя, это просто отшельник, никому не приносящий вреда, а аура страха, создаваемая слухами, служит для того, чтобы любопытные держались от его персоны подальше. Все остальные жители города говорят, что это злобный и очень опасный колдун, который свои сети для ловли душ расставил по всему острову. Народ считает, что души умерших людей очень часто попадают в сети колдуна и поступают к нему в услужение. Услышанного вами вполне достаточно для того, чтобы отнестись к предстоящему заданию с опаской. Если у вас иссякли запасы волшебных эликсиров, то пополните их в магической гильдии, а из всего золота оставьте про запас не больше десятка-другого монет, которые потребуются вам в пути. Подготовившись, отправляйтесь в путь!

Выходите через те ворота города, которые находятся в порту, следуйте прямо по дороге и идите через мост, мимо патрулей. Идите до тех пор, пока справа от себя не увидите большую площадку, покрытую песком и выходящую к морю. Вдалеке будет четко маячить силуэт шатающегося туда-сюда человека. Подойдя к нему поближе, вы увидите, что это бандит, который, завидев вас, горит желанием поживиться вашими денежками. Дерется он очень неплохо, поэтому будьте осторожны. Отправив негодяя в небытие, вы получите хорошую награду – на его трупе вы найдете прекрасную карту всего острова. Теперь, нажимая клавишу **M**, вы сможете точно определить свое местоположение и спокойно ориентироваться при помощи компаса.

Выходите на дорогу, по которой вы начали свое путешествие, и идите по ней до упора. Вскоре вы увидите большой деревянный мост, потом еще и еще. Все они уходят далеко в море, к острову, на котором обосновался некромант. Ступайте по ним, только будьте внимательны: часть досок на многих мостах обрушится при вашем приближении, поэтому постарайтесь не упасть в воду. Хотя Сайрус и умеет плавать, но в этих водах часто попадаются голодные акулы.

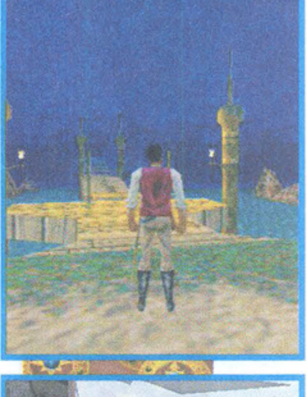
Дойдя до конца последнего моста, вы увидите поджидающего вас лодочника. После того как вы заплатите ему, он отвезет вас на остров колдуна. Атмосфера там, надо сказать, довольно неприятная – кругом одни склепы да могилы, темно и холодно. Тут вы впервые познакомитесь со скелетами, которые вырастают буквально из под земли, но убить их легче легкого – с двух ударов можно положить любого. Выберите одну из дорог, ведущих вглубь острова, и идите по ней. Скелетов, попадающихся на вашем пути, крошите без тени сомнений, но зомби не трогайте – убить их невозможно, а урон от них вы понесете нешуточный.

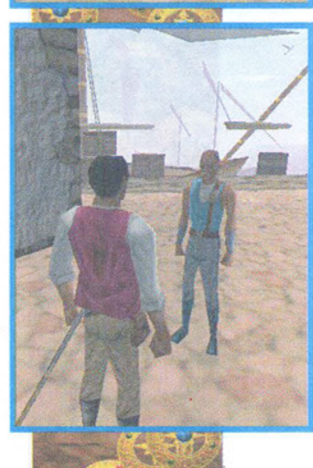
Дойдите до больших запертых металлических ворот, после чего вам придется заняться поиском инструмента, способного их открыть. Поверните рычаг, вмонтированный в стену неподалеку от этих ворот, и откроется дверь одного из склепов. Внутри вы найдете не только несколько фляжек и мешочков с деньгами, но и старую ржавую монтировку. Возьмите ее и взломайте замок на воротах, после чего ступайте дальше. Достигнув большущего склепа с лестницей, ведущей внутрь, поднимитесь по ней и поверните колесо на крыше этого склепа. Потом ступайте к фигуре, сильно смахивающей на человека-утку, и пройдите по этой скульптуре к железным воротам. Навстречу вам тут же выбежит (на самом деле, конечно, выползет – ног-то у него нет) хозяин острова – N'Gasta. Выглядит он как мерзкий червяк, а морда его смахивает на свиное рыло. Тем не менее, при первой встрече он будет с вами очень мил и с большими подробностями ответит на все ваши вопросы.

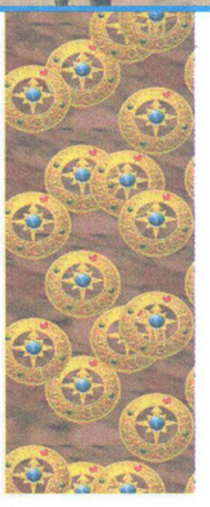
Про Изару он ничего не знает, но раз в его коллекции нет ее души, то это может свидетельствовать о том, что она еще жива. В его речи мне очень понравилось то, что он называет себя в третьем лице. Кроме этого, N'Gasta расскажет вам, что он раскинул сети над всем островом и забирает себе души всех умерших, если они не были защищены священными ритуалами. Порабощенные души он продает своему господину – судя по всему, еще большему негодяю, чем он сам. Самое интересное, что губернатор острова, лорд Richton, покровительствует и даже помогает некроманту. В завершение разговора собеседник даст вам амулет и попросит доставить его губернатору. Если хотите, можно возвратиться тем же путем, каким вы и прибыли, а можно и по-другому – бросив пестрое перышко, купленное у Gerrick'а в магазине, на пол небольшой часовни. Сразу же после этого вы превратитесь в птицу и перелетите на Stros M'Kai.

«ТВОЙ ДОМ – ТЮРЬМА...»

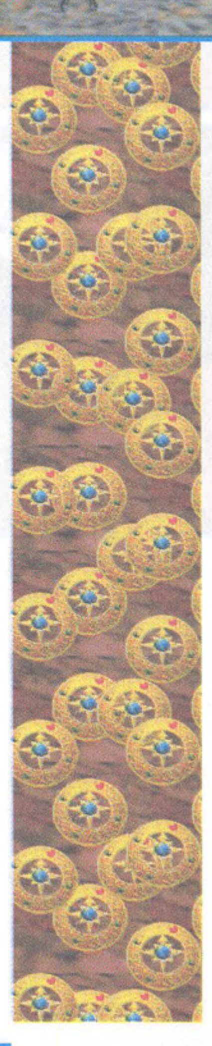
Идите во дворец, побеседуйте со стражником, охраняющим вход, и он пропустит вас внутрь. Дальше вы увидите небольшой ролик, в котором лорд Richton вместе со своим телохранителем – черным эльфом – выйдет к вам навстречу и заберет амулет. Сайрус, исчезнове-







REDGUARD



ние своей сестры связывающий с губернатором, потребует от него ответа, будет грубить и угрожать, в общем, со столь высокочтимой особой поведет себя крайне неподобающем образом, а за это его прикажут убить... Далее события будут развиваться довольно быстро: откуда ни возьмись появятся трое охранников, которые незамедлительно на вас набросятся, и вам нужно будет убить всех троих, ни в коем случае не приближаясь к площадке, на которой стоят губернатор и эльф (в противном случае вы отправитесь к праотцам намного раньше назначенного времени). Если вы успешно справитесь со всеми охранниками, то вас оставят в живых и бросят в темницу. На вас будут давить слухи о том, что заключенными в темницу пленниками иногда подкармливают обитающего здесь дракона.

Очнувшись в катакомбах, вы обнаруживаете, что ваши дела еще не совсем плохи – хотя все ваше снаряжение, включая оружие, отобрано охраной, но в камере тепло и есть освещение, да к тому же у вас есть товарищ по несчастью. Вот с ним-то вам и нужно поговорить в первую очередь. Это оказался один из членов пиратского братства, эмблему которого вы нашли в Smuggler's Den. К сожалению, он уже был при смерти и не смог подробно ответить на все ваши вопросы. Единственное, что он успел вымолвить, так это то, что вам нужно бежать отсюда и связаться с пиратами. Сигнал подается с островного маяка, ключ к которому он вам передаст.

После разговора с заключенным подойдите к отверстию в потолке, из которого свисает веревка, но она расположена слишком высоко. При помощи ключа вытащите из стены расшатавшийся блок, встаньте на него и лезьте по веревке. На этаже, куда она вас приведет, будет стоять стражник. Миновав его, прыгайте на соседнюю веревку, ведущую еще выше. В одной из комнат этого этажа, совсем недалеко от того места, где вы вылезли, хранятся ваши вещи вместе с несколькими лечебными эликсирами. Подберите все, что найдете в этой комнате, и следуйте по коридору на восток. Обнаружив круглое помещение с несколькими охранниками, вы должны показать им, что сажать в тюрьму невинного человека нехорошо. Перебив их всех, направляйтесь к южному выходу из комнаты, пройдите по коридору, который приведет вас в большое помещение с тремя охранниками и несколькими запертыми дверьми. Ликвидировав и эту охрану, обследуйте помещение, после чего соберите деньги и магические эликсиры.

Подойдите к веревке, свисающей с потолка, – вы увидите, что возле нее на полу находятся четыре треугольные плиты. Встаньте на одну из угловых плит, а потом сразу прыгните на другую. Откроется одна из трех дверей, расположенных перед вами. Остальные две двери открываются точно таким же способом: нужно прыгнуть со второй крайней плиты на третью, а потом с третьей на первую. Центральная плита закрывает открытую дверь и возвращает все крайние плиты в исходное состояние. Если вы повернетесь лицом к северу, то ближайшая к вам плита будет иметь первый номер, чуть левее – плита номер два, а справа окажется плита номер три. Прыжок с первой плиты на третью откроет левую дверь, прыжок с первой на вторую откроет центральную дверь, а прыжок с плиты номер три на плиту номер два – крайнюю правую дверь.

Заходим в левую дверь. В конце коридора нас ждет большая комната, заполненная лавой. Необходимо пробраться на другой конец комнаты, все время прыгая с плиты на плиту, и миновать две вмонтированные в стену головы, которые извергают из себя огненные шары. Сложного в этом ничего нет, нужно только быть чуть повнимательнее, чем обычно. В комнате, куда вы попадете в результате всех этих прыжков, вам нужно будет взобраться на пьедестал и взять с него первую руну: на ней изображены две горизонтальные черточки и точка над ними. Постарайтесь не попасть под лезвия, которые довольно часто рассекают воздух возле пьедестала. Возьмите руну и возвращайтесь в большую комнату, где нужно открыть следующую дверь.

За центральной дверью вас поджидает еще одно веселенькое испытание. Залезть по веревке на следующий уровень вовсе не сложно, а вот дальше придется сыграть роль повелителя джунглей: прыгая на первую веревку, раскачаться (стрелками «вправо» или «влево») и перепрыгнуть на следующую, потом опять раскачаться и так далее. Наградой вашим стараниям будет вторая руна с горизонтальной черточкой и точкой над ней. Возвращайтесь назад, откройте правую дверь и дойдите до помещения с тремя дверями. Если вы наступите на плиту в центре комнаты, то она откроет сразу все три двери, за каждой из которых находится по охраннику, поэтому не лишним будет выпить эликсир силы и защиты. Ликвидировав и этих охранников, поднимите все магические напитки и факелы, которые вы найдете в крайних комнатах, после чего пройдите в центральную дверь и следуйте по коридору.

Здесь нужно будет перепрыгнуть через три заполненные лавой ямы и убить одного охранника. В последней комнате вы найдете третью руну, на которой изображены две перпендикулярные друг другу черточки. Возвращайтесь в то большое помещение, откуда вы пришли. Теперь подойдите к стене, которая вся испещрена разнообразными рунами, собранными в таблицу. Напротив таблицы вы обнаружите что-то вроде дискового номеронабирателя и еще один переключатель.

Эта головоломка открывает последнюю дверь в этом помещении. Задачка на первый взгляд может показаться довольно сложной, но на самом деле все очень просто: тот номеронабиратель – это замок; три руны, которые вы нашли, – это ключ; а таблица на стене – набор кодов к замку. Найдите в таблице столбец, где изображены все три имеющиеся в вашем распоряжении руны. Стрелка на замке должна указывать на значок треугольника (именно он расположен в таблице напротив изображений трех ваших рун). Повернем ее в это положение, а после вставим в замок все три руны в том порядке, в котором они перечислены в таблице (сначала ту, на которую нанесены горизонтальная и вертикальная черточки, потом ту, на которой нарисованы две черточки и точка, а в конце – руну с одной черточкой и одной точкой). Все, замок открыт, теперь нужно только повернуть ручку, то есть рычаг слева от замка.

Идите сквозь открывшуюся дверь – вы окажетесь в еще одном большом помещении с очень высоким потолком. Убив единственного охранника и взобравшись по лестнице на одно из возвышений, перепрыгните на соседнее, а после залезьте на самый его верх так, чтобы перед вами оказалась свисающая с потолка цепь. Прыгните на нее с разбега и, раскачиваясь, сиганите на противоположную сторону, в арочный проем коридора. Далее нужно будет обежать всю комнату по периметру, прикончить не-

скольких охранников и дернуть за рычаг, который находится в конце коридора. Откроется дверь, расположенная уровнем ниже.

Ступайте назад и, не доходя до той комнаты, откуда пришли, спрыгните вниз. Точнее не спрыгните, а соскользните (повернувшись спиной) сначала на один из светильников, а потом на пол. Во всех остальных случаях вы, скорее всего, разбились бы насмерть – слишком уж высоко. Пройдите в только что открывшуюся дверь, потом дальше по коридору. Слева от себя вы обнаружите запертую дверь, которую не сможете открыть. Идите мимо (сюда вы вернетесь позже), откройте дверь в самом конце коридора и выходите наружу. Вы очутитесь в порту Stros M'Kai.

Теперь будьте особенно осторожны – объявлен розыск Сайруса и все солдаты, которых вы встретите на своем пути, будут вас атаковать. Сразу же после этого пойдите и поговорите с Sion'ой, она скажет, что вас упорно разыскивает капитан корабля, на котором вы прибыли на остров. Ваш «преданный друг» захочет перемолвиться с вами словечком, но только подальше от людских глаз, в трюме. Поосторожнее с ним – он предатель, поэтому лучше всего будет расправиться с ним на палубе, а уж потом спуститься в трюм корабля, где вас поджидает сюрприз от губернатора – несколько его гвардейцев. Они далеко не первые и совсем не последние враги, с которыми вы сталкиваетесь, поэтому трудностей у вас с ними не возникнет. Размяв косточки, идите к Kotaro, который должен вам две сотни золотых за выполненную работу. Убедитесь, что в вашем кошельке лежит не более 300 золотых, иначе вы потеряете часть денег (все дело в том, что Сайрус не может носить с собой больше 500 монет одновременно). После этого вам надо пополнить запасы лекарственной жидкости и купить несколько волшебных эликсиров. Между домом картографа и домом Rollo находится книжный магазин, который вам следует посетить. Скупите в нем все книги, но в действительности вам понадобятся лишь две из них – это «Dwarven Lore» и «Elven Artifacts». Все дела в городе на этот момент закончены, теперь вам нужно попробовать войти в контакт с пиратами и узнать, что им известно об исчезновении вашей сестры.

Отправляйтесь по дороге, ведущей за пределы города, и идите вдоль южного побережья острова. Выйдя на горную дорогу, продолжайте идти по ней до тех пор, пока не увидите слева огромную сферу (поднимется сильный грохот), это будет старинная обсерватория. Проходите внутрь. Поговорите с ее обитателем, его зовут Erasmo. Он расскажет вам довольно любопытные вещи: во-первых, телескоп не работает и Erasmo заставили заняться ремонтом, но он не может этого сделать ввиду отсутствия одной шестеренки; во-вторых, Erasmo говорит, что эту шестеренку можно найти в Dwarven Ruins – развалинах старого города гномов, находящихся поблизости; в-третьих, какие-то призраки на маяке не дают бедняге Erasmo покоя, а создаваемые ими световые вспышки выводят его из себя. В этом момент он сообщит вам подсказку: «точка», «точка», «тире».

Узнав все это, можно покинуть обсерваторию и по той же дороге отправиться к маяку. Пропустить маяк тоже очень сложно – это высокое строение, расположенное в заброшенном поселке на берегу моря. В одном из домов поселка вы найдете немного золота и подкрепляющих эликсиров. Подойдя к маяку, откройте его дверь ключом, который дал вам узник, и входите внутрь. Наверху вам необходимо будет зажечь факелом огонь на маяке, потом подойти к рычагу и просигналить: «точка», «точка», «тире». Другими словами, дайте три вспышки – две коротких и одну длинную. В ответ на это к причалу рядом с маяком подойдет пиратский корабль.

Спускайтесь вниз и поговорите с капитаном, точнее, с капитаншей судна. В разговоре вам придется доказывать, что вы не шпион, а подтверждением ваших слов станет кусок материи с вышитой на нем буквой «R» – символом Restless League. Далее корабль доставит вас в лагерь пиратов, в котором вы должны найти их предводителя по имени Basil – он стоит возле дома на другом конце порта. После первой части милой беседы с пиратским вожаком вам придется сразиться с его помощником, в роли которого выступает крайне наглый головорез (кстати, он дерется куда лучше привычных вам стражников). Этот тип очень зол на вас после того случая, когда вы пустили на корм рыбам двух его людей – помните, в самом начале игры? Оказывается, они знали, что капитан корабля перешел на сторону оккупантов, и хотели одним выстрелом убить сразу двух зайцев: прикончить предателя и поживиться добром с имперского корабля.

После того как наглец будет проучен, вновь переговорите с главарем. Он вам сообщит, что у них с Изарой была кое-какая договоренность, но ваша сестра ее нарушила и сбежала. Остальные подробности Basil согласится вам сообщить лишь в обмен на информацию, зашифрованную в дневнике Изары. Дневник находится в доме, где она жила. Пират даст вам ключ от дома Изары и пару бинтов, один из которых вам нужно тут же применить на себе (заодно он восстановит вам 30 единиц здоровья). Найдите этот дом (он стоит напротив того места, где пришвартован доставивший вас корабль) и откройте дверь только что полученным ключом. Внутри вы обнаружите дневник вашей сестры, открыть который можно лишь окровавленным бинтом – замок реагирует только на вашу кровь. В дневнике Изары говорится, что она не может больше бездействовать, необходимо как можно скорее оживить принца и нанести империи ответный удар. Именно поэтому она собирается выкрасть кусок янтаря, в котором хранится душа поверженного принца, и отвезти его на Stros M'Kai. Действительность оказалась намного серьезней всех ваших предположений!

Получается, что старый маг успел защитить не только тело принца, но и его душу, заточив ее в камень. Вот почему Изара и брат Kithral столь упорно пытались отыскать кольцо мага Voa – они хотели с его помощью оживить принца! Подоспевший к этому времени Basil подтвердит ваши догадки. Изара жаждала действий, в то время как он осторожно выжидал подходящего момента, надеясь застать императорские войска врасплох. Ведь численность пиратов не настолько высока, чтобы бросить открытый вызов войскам империи, и недостаток людей им не смог бы заместить даже воскресший принц A'Tor.

Хотя Basil тоже ничего не знает о дальнейшей судьбе вашей сестры, но он раскрыл перед вами причину ее исчезновения. Потихоньку картина происшедшего становится все более и более ясной. Ну, что ж, продолжим. После небольшого мультфильма вас отвезут обратно на Stros M'Kai, к маяку.

Продолжение следует...

Павел Мизинов

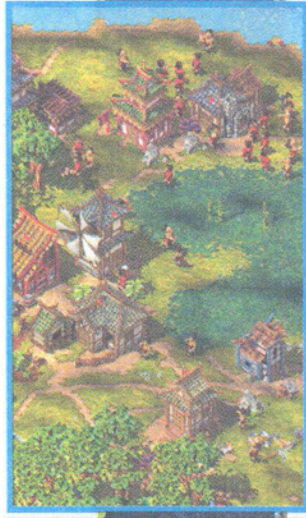
SETTLERS III

РАЗРАБОТЧИК	Blue Byte Software
ИЗДАТЕЛЬ	Blue Byte Software
ВЫХОД	ноябрь 1998 г.
ЖАНР	экономическая стратегия
ТРЕБОВАНИЯ	P–100, 16 Мб
ГРАФИКА	★★★★★★★★★☆
ЗВУК	★★★★★★★★☆☆
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★★☆
ОБЩИЙ РЕЙТИНГ	9.1 Если вторая часть Settlers пришлась вам вкусу, то берите третью – не пожалеете

Как вы уже поняли, Settlers III – это продолжение игр Settlers: Serf City (1992 г.) и Settlers II: Veni, Vidi, Vici (1995 г.). Как и в предыдущих играх, вам нужно, умело распоряжаясь экономикой своего народа, завоевать территории противника.

Что же изменилось, в Settlers III? Прежде всего графика, прорисовка, звук и интерфейс, то есть практически весь внешний облик игры. Также появились некоторые новшества: нет больше главного замка (в который все шастали, складывая материалы, еду и прочее барахло); исчезли неудобные дороги и носильщики теперь сами выбирают путь; можно самостоятельно управлять солдатами и рабочими (исключая носильщиков); появилось множество новых строений, а старые несколько видоизменились. Одним словом, играть стало интересней.

Поскольку в игре более 100 миссий (заядлому игроману этого хватит надолго!), я решил более подробно остановиться на экономической части игры. Уяснив суть ведения «натурального хозяйства», вы легко пройдете миссии самостоятельно.



ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ, ТАКТИКА ЗАСТРОЙКИ

В каждой миссии вам дается остров, на котором помимо вас уютно расположился ваш противник. Цель всех миссий одна – завоевать территории противника.

Практически каждая миссия или сценарий начинаются одинаково: вы добываете основные ресурсы для постройки строений (камень, дерево); затем расширяете свою территорию и строите резиденции; после этого можете приступать к добыче дополнительных ресурсов (железо, уголь, золото и прочее) и развитию пищевой индустрии (хлеб, мясо, рыба); следующий ваш шаг – производство орудий труда и оружия; теперь, когда вы уже достаточно твердо стоите на ногах, продолжите захват новых территорий, возводите дополнительные строения и используйте магию.

ДОБЫЧА ОСНОВНЫХ РЕСУРСОВ

Первым делом нужно как можно ближе к лесу построить Woodcutter Hut и приступить к добыче дерева. Чтобы из срубленного дерева получить строительный материал, его, естественно, нужно обработать – для этого нам понадобится Sawmill. Ее нужно построить неподалеку от Woodcutter Hut, чтобы носильщикам не пришлось далеко бегать.

Дерево рубится, обрабатывается, снова рубится... Лес потихоньку редеет, и на его месте остаются одни пеньки. Чтобы не остаться без стройматериалов, нужно рядом с Woodcutter Hut построить Forester Hut. Лесник будет сажать деревья вместо срубленных вами. Если хотите, можете построить по два Woodcutter Hut и Forester Hut.

Теперь нужно подумать о добыче камня. Найдите на своей территории каменистое место и постройте рядом с ним Stonecutter Hut. Вот вы и обеспечили себя основными ресурсами.

У всех вышеперечисленных строений, кроме Sawmill, можно изменять рабочую территорию, то есть место, где вы будете сажать и рубить деревья, долбить камень. Для этого щелкните **левой кнопкой** мыши на нужный дом, затем нажмите на левой панели кнопку, на которой нарисованы круги (от красного до зеленого), и, наконец, выберите нужное место.

Если вы играете за Азиатов, то нужно строить в два-три раза больше лесоперерабатывающих строений. Играя за Египтян, внимательно следите за ресурсами, так как непонятно почему, но очень быстро заканчиваются лес и камни.

РАСШИРЕНИЕ ТЕРРИТОРИЙ И ПОСТРОЙКА РЕЗИДЕНЦИЙ

Для расширения своих территорий нужно построить Small Guard Tower, Large Guard Tower или Castle. Можно расширять территорию как угодно, во все стороны.

Итак, после постройки вышеупомянутой башни или замка туда отправится солдат, находящийся поблизости. Если вы хотите, чтобы башню занял не один, а несколько солдат, то вы можете зайти в неё, чтобы увеличить численность солдат и определить род войск (меченосцы, лучники, копьеносцы). После того как солдат зайдет в башню или замок, территория, занятая вами, увеличится в зависимости от того, какое строение вы поставили.

Но есть один совет: если хотите, чтобы у вас было больше солдат, то сносите ранее построенные и стоящие рядом сторожевые башни.

Теперь займемся постройкой резиденции. Существует три типа резиденций: Small Residence, Medium Residence, Large Residence. Они нужны для того, чтобы у вас было больше народа (носильщиков). Но не следует забывать, что из любого носильщика можно сделать рабочего или солдата.

Кстати, для расширения территории можно снарядить пионера . Он займется тем, что будет переставлять красные колышки (граница территории) в другое место, тем самым увеличивая вашу территорию. Чтобы создать пионера, нажмите на кнопку Settler Menu, затем Civilian Occupation и выберите Pioneer. Отошлите пионера в то место нейтральной территории, которую нужно присвоить на благо отчизны.

ДОБЫЧА ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ РЕСУРСОВ

Для того чтобы успешно вести военные действия против конкурента-завоевателя, вам необходимо добывать дополнительные ресурсы: золото – для повышения ранга и силы солдат (из простого рядового можно сделать сильнейшего рыцаря); уголь и металл – для

изготовления орудий труда и оружия. Также есть еще пара видов дополнительных ресурсов, но об этом пойдет речь далее.

Для добычи такого рода ресурсов, естественно, нужны шахты, а именно – Coal Mine, Gold Mine, Iron Mine, Sulfur Mine, Gem Mine.

Sulfur Mine есть только у Азиатов. Gem Mine есть только у Египтян (эти ресурсы играют ту же роль, что золото у Римлян и Азиатов, то есть повышают боеспособность ваших солдат).

Все шахты можно ставить в горах, которые предварительно неплохо было бы изучить – пошлите туда геологов. Если геолог найдет какую-то ценную породу, то он поставит знак, на котором будет нарисовано: уголь – черный квадрат, золото – три золотистых точки, железо – три точки серебристого цвета, сера – желтый треугольник, драгоценные камни – одна точка золотистого цвета и две красного.

Чтобы вызвать геолога, зайдите в меню Control Center, затем в Settler и в Civilian Occupation. Напротив геолога нажмите кнопку из трех стрелок, направленных вверх (для того, чтобы создать сразу пять геологов). Затем объедините геологов в группу и направьте их в горы. После того как они найдут уголь и железную руду, поставьте в этих местах соответствующие шахты.

Также для добычи угля можно использовать Charcoal Maker Hut, в которой из пяти досок можно получить один мешок угля. Но, как мне кажется, такой способ очень накладен.

РАЗВИТИЕ ПИЩЕВОЙ ИНДУСТРИИ

К пищевой индустрии относится производство хлеба, мяса, рыбы и риса.

Начнем с рыбы. Она добывается очень просто и не требует много сил на планирование размещения строений, в отличие от других видов пищи. С юга и востока ваш остров омывается морями, где рыбаки и ловят рыбу. Fisherman Hut нужно строить как можно ближе к морю и к шахтам (по возможности). Рыбак будет ловить в море рыбу, а носильщики – относить ее шахтерам. Таких Fisherman Hut нужно поставить две-три штуки, можно и побольше, если есть возможность.

Далее рассмотрим производство мяса. Вам понадобится четыре строения: Grain Farm, Pig Farm, Slaughterhouse, Waterworks. Итак, постройте Grain Farm, справа от него – Pig Farm, справа от Pig Farm – Slaughterhouse, а вот Waterworks нужно строить рядом с речкой. Почему рядом с речкой? В море вода соленая, и она непригодна для производства. Вот и получается, что в Grain Farm выращивают пшеницу и несут ее на Pig Farm. Воду из Waterworks также несут на Pig Farm. Выращенных свинок ведут на Slaughterhouse, где их убивают и разделывают, получая тем самым мясо, которое и несут шахтерам.

Для производства хлеба вам понадобится три строения: Grain Farm, Grain Mill и Bakery. Лучше всего, конечно, все их построить рядом (чтобы далеко не бегать). С Grain Farm пшеница отправляется на Grain Mill, а оттуда мука везется в Bakery. Готовый же хлеб доставляется шахтерам.

При игре за Азиатов шахтеров из Sulfur Mine нужно кормить или хлебом, или рисом. Для выращивания риса есть строение Rice Farm. Его лучше всего ставить около болот, так как рис выращивается в воде. Но если такой возможности нет, то поставьте это строение в другом месте, а затем переназначьте место для выращивания.

ПРОИЗВОДСТВО ОРУДИЙ ТРУДА И ОРУЖИЯ

Для наладки производства орудий труда (лопаты, молотки, мотыги, топоры и прочее) нужны два строения – Iron Smelting Works и Tool Smith. Их, как обычно, строят рядом: в Iron Smelting Works переплавляют железную руду с помощью угля в железные слитки, а в Tool Smith, как всем известно, выковывают их железных слитков нужные инструменты (тоже не без участия угля).

Для изготовления оружия также нужны два строения – Iron Smelting Works и Weapons Smith. Все так же, как и в предыдущем варианте, просто вместо орудий труда изготавливается оружие (луки, копья, мечи). Для производства орудий труда и оружия вам будет вполне достаточно одной Iron Smelting Works.

У Римлян можно сделать катапульту, построив Catapult Hall. Для катапульты нужно дерево, доски и камень.

Если вы играете за Азиатов, то к вашему оружейному списку можно прибавить пушку. Постройте Gunpowdermaker Hut и Cannon Hall. Gunpowdermaker изготовит порох из серы и угля, а Пушкарь сделает пушки и заряды к ним из дерева, железа и угля.

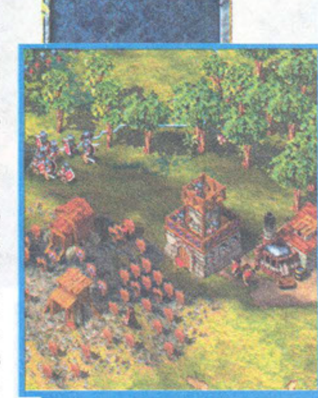
Если вы играете за Египтян, то у вас есть возможность строить баллисты. Для этого нужно построить Ballista Hall. Вам понадобятся следующие ресурсы: камень, доски и бревна.

Во всех вышеперечисленных строениях также производят и снаряды.

ПОСТРОЙКА ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ СТРОЕНИЙ

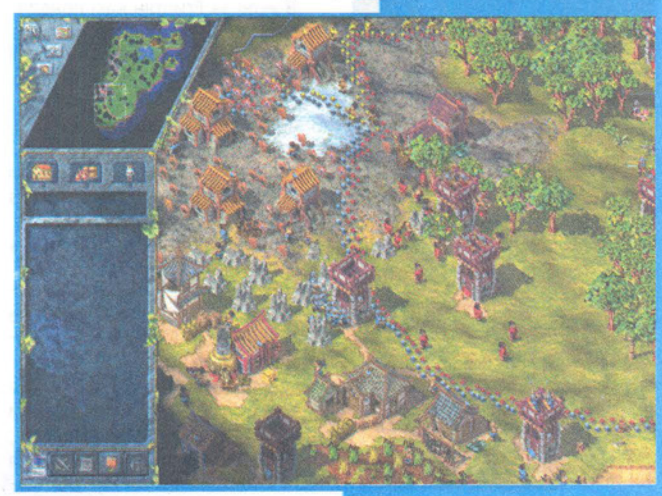
Помимо основных, вы можете строить и дополнительные строения. К ним относятся: Gold Smelting Works, Storage Area, Barracks, Healer Quarters и Shipyard.

Начнем, пожалуй, с Barracks – это самое важное строение, без которого солдат у вас не будет. Для использования этого строения нужен хотя бы один (а вообще – столько, сколько вам нужно) носильщик и оружие (меч, лук, копье), которое изготовляется в Weapons Smith (поэтому Barracks лучше всего ставить рядом с Weapons Smith). Итак, в Barracks входит простой носильщик, а выходит рядовой солдат – меченосец, лучник или копьеносец.



Gold Smelting Works нужна для выплавки слитков золота, используется для этого добытое в шахте золото и уголь.

Storage Area – это ваш склад. Если сюда приносить золотые слитки и драгоценные камни (при игре за Египтян), то боевая мощь ваших солдат повысится. Также здесь можно хранить и другие предметы, например, оружие и орудия труда. Иначе, как только кузнец или оружейник сделает восемь предметов и сложит их около своего дома,



производство остановится, пока носильщики не разберут вещи и не перетащат их на склад. Строить Storage Area можно где угодно.

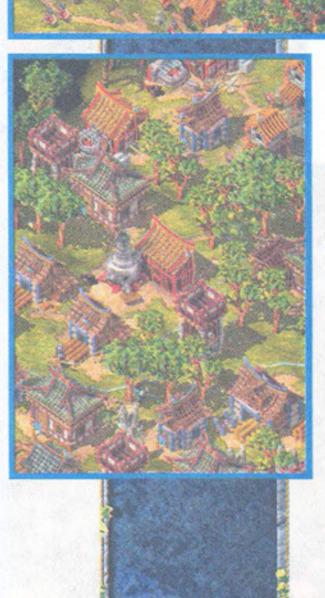
Функция Healer Quarters – лечить раненых солдат. Солдат считается раненым, если при его выделении над ним горит не зеленый квадратик, а желтоватый или переходящий в красный цвет.

Shipyard тоже нужна, но лишь для того, чтобы перебираться через море на другой берег или остров. Построив Shipyard, вы сможете создавать два типа кораблей: торговые и транспортные. На торговом вы можете перевозить любые грузы, а на транспортном – людей (от носильщиков до солдат).

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МАГИИ

Если вы играете за Римлян, то для накопления маны, необходимой для применения магической силы, вам понадобятся Small Temple, Large Temple и Winery. Сначала постройте Winery рядом с речкой для выращивания винограда (а в последующем – для изготовления вина). Затем рядом с Winery постройте Small Temple для переработки вина в ману. Ну и, наконец, Large Temple – для выпуска священников, обладающих магическими силами. Эти священники, собственно, и творят чудеса.

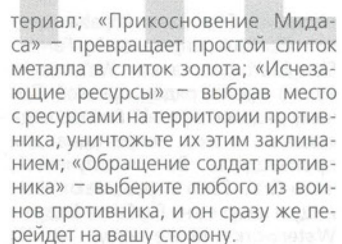
При игре за Азиатов вам понадобятся Small и Large Temple, а также Distillery (служит для переработки риса в рисовое вино). Это то же самое, что и у римлян винная. Только перед тем, как производить вино, нужно построить Rice Farm.



В игре за Египтян вам понадобятся Sphinx, Pyramid и Brewery. Sphinx можно прировнять к Small Temple, а Pyramid – к Large Temple. А вот Brewery заменяет Winery, но не только одним названием. Чтобы изготовлять пиво, нужна вода и пшеница. То есть вам нужно будет построить Waterworks и Grain Farm.

А вот и перечень магических чудес по порядку снизу вверх.

У Римлян: «Волшебный глаз» – позволяет открыть любую скрытую часть карты; «Большие степи» – превращает степи в луга; «Гигантские заросли» – превращает хилые леса в нормальные; «Гложущий страх» – ваши враги боятся вас; «Небесные дары» – на выбранном месте появится какой-нибудь ма-



териал; «Прикосновение Мидаса» – превращает простой слиток металла в слиток золота; «Исчезающие ресурсы» – выбрав место с ресурсами на территории противника, уничтожьте их этим заклинанием; «Обращение солдат противника» – выберите любого из воинов противника, и он сразу же перейдет на вашу сторону.

У Азиатов: «Тающий снег» – растапливает снег в горах; «Каменное проклятие» – из маленьких камней делает большие; «Море рыбы» – удваивает количество рыбы; «Небесные дары» – на выбранном месте появится какой-нибудь материал; «Камень в железо» – превращает камень в железо; «Щит Чи-Ю» – применяется на ваших солдатах, дает мощный щит при сражении; «Меч Самурая» – убивает любого солдата противника; «Быстрое подкрепление» – в сражениях удваивает численность солдат.

У Египтян: «Жара Хораса» – превращает луга в степи; «Болото Сифона» – превращает болота в луга; «Рыба в мясо» – превращает рыбу в мясо; «Лесной пожар» – весь лесной массив постепенно сгорает; «Небесные дары» – на выбранном месте появится какой-нибудь материал; «Усиление солдат» – у всех ваших солдат повышается (не намного) боевая сила; «Разгон врагов» – примените на скопище чужих людишек, и они в панике разбегутся по сторонам; «Лучники в пограничников» – лучники превращаются в меченосцев или копьеносцев.

ВОЙСКА, АРТИЛЛЕРИЯ, СТРАТЕГИЯ

ВОЙСКА

Войска у всех сторон одинаковые, это меченосец, лучник и копьеносец. Самый сильный воин – меченосец. Он хорошо сражается.

Лучники же не пригодны к ближнему бою, но зато с дальнего расстояния могут уничтожить нескольких солдат противника. Лучников хорошо ставить на сторожевые башни и замки, которые граничат с вражеской территорией, так как они взбираются на самый верх строения и стреляют по вражеским солдатам на огромное расстояние.

Копьеносцы наносят очень слабые удары, но в драке с меченосцем противника тот наносит намного меньше ударов, чем вы ему, так как длинное копье имеет преимущество перед коротким мечом меченосца.

АРТИЛЛЕРИЯ

Говоря по правде, у каждой стороны всего-навсего по одному виду тяжелого вооружения.

У Римлян – катапульта, которая стреляет большими каменными глыбами. Но это довольно слабая конструкция. Здание средних размеров (к примеру, Small Guard Tower) катапульта может разрушить только с пяти или шести ударов. Преимущество ее состоит в том, что на изготовление снарядов нужен простой камень, да ещё она обладает неплохой дальнебойностью. Основной же недостаток – плохая точность попадания.

Вот у Азиатов уже покруче – пушка. Поистине мощная вещь, которая стреляет железными ядрами. Достаточно двух или трех выстрелов, а то и одного, чтобы начисто снести строение средних размеров.

А у Египтян есть баллиста, которую тоже можно отнести к сильному оружию. Но все же пушка чуть посильнее ее. Баллиста может снести здание средних размеров с трех или четырех выстрелов. Она стреляет зажигательными стрелами, и дальнобойность у нее повыше, чем у пушки.

КОРАБЛИ

Корабли являются неотъемлемой частью игры, так как во многих миссиях карта состоит из нескольких островков, и чтобы перебраться с островка на островок, нужно плыть.

У кораблей две функции: транспортная и торговая.

На транспортном корабле можно перевозить только солдат, геологов, пионеров и шпионов. В каждый корабль вмещается до шести солдат. Чтобы поместить в корабль солдат, нужно объединить их в группу и отправить на корабль (**правая кнопка** мыши). Кораблем управлять можно так же, как и солдатами. Доставив солдат в пункт назначения, нажмите на единственную кнопку на панели слева – «Выгрузить».

Торговый же корабль нужен для перевозки груза, причем любого (от рыбы и дерева до золота или оружия). Чтобы снарядить такого типа корабль провиантом, нужно построить Landing Dock рядом с Shipyard. Торговый корабль можно использовать для торговли со своими союзниками (или даже с противником), а также в тех слу-

чаях, когда ваша территория расположена на двух отдельных островках. Торговать, правда, можно при условии, что есть такие же два строения, как и у вас: Shipyard и Landing Dock. В торговый корабль вмещается двадцать четыре единицы различного груза. Чтобы отправить корабль, нужно прежде всего его загрузить: выберите нужные товары, зайдя в Landing Dock (после этого носильщики всё выбранное погрузят на корабль, при условии, что он стоит у причала). Затем установите маршрут, нажав на нужный (или нужные) вам экспортный причал. После окончания маршрута корабль вернется на родную пристань.

СТРАТЕГИЯ

После того как вы полностью построились, обеспечили себя золотом и большой армией, а ваши с противником границы сблизились, нужно построить оборонительную линию и начать боевые действия.

Оборонительная линия делается следующим образом: по периметру тех мест, где границы вашей территории пересекаются с границей противника, нужно построить Large Guard Tower. Теперь, нажав на построенную сторожевую башню, наберите максимальное количество лучников. Это делается для того, чтобы, когда на вашу территорию попытается проникнуть чужой солдат или шпион, лучники сразу же его убили.

После того как оборонительная линия создана и никто не угрожает вашей территории, сделайте следующее: узнайте, что есть на территории врага, как он опасен, какие дыры есть в его обороне и с какой стороны лучше подойти к нему. Чтобы все это сделать, нужно открыть для обзора территорию противника. Это можно сделать пионером или геологом, но для этого в игре есть другая личность – шпион. Чтобы сделать шпиона, нажмите на кнопку Settler Menu, затем Civilian Occupation и выберите Spies. Отправьте шпиона на исследование вражеской территории, только старайтесь обходить вражеские войска, а то его сразу же завалят.

После осмотра территории противника начинайте разрабатывать стратегию первоначальных нападений. Кстати, эти первые атаки самые трудные. Помните, что помимо тех солдат, которые находятся на сторожевых башнях, есть еще и солдаты, патрулирующие территорию.

Итак, первым делом нужно добиться ослабления врага. Возьмите около десяти-пятнадцати солдат (меченосцев или копьеносцев). Первое нападение лучше всего осуществить в том месте, где вас сзади прикрывают лучники на сторожевой башне. После нападения на вражескую башню к вам подбегут еще и вражеские солдаты, которые патрулировали территории. Как только они вступят с вами с бой, постарайтесь заманить их на свою территорию, так как на своей территории ваши солдаты намного сильней. Даже если вы убили не всех, а часть вражеских солдат, ничего страшного; подлечите ваших солдат в Healer Quarters и таким же образом продолжайте. После успешного взятия трех-четырех вражеских сторожевых башен можете считать, что вы уже победили этого противника. В дальнейшем постарайтесь отрезать врага от его шахт и барака. Для надежности сформируйте еще один отряд из десяти или пятнадцати солдат.

Наконец после успешной победы над первым врагом приступайте ко второму (так как обычно во всех миссиях, кроме первой, у вас не один, а двое или трое противников). Но прежде всего вылечите своих солдат и оцените силу врага, из этого расчета определяйте численность отрядов. Этот вариант может пройти в относительно легких миссиях.

А вот когда вы столкнетесь с очень сильным врагом, на помощь может прийти артиллерия. Делая все то же самое, что и в предыдущем варианте, добавьте лишь артиллерийскую помощь. Например, возьмите катапульту (пушку или баллисту) подгоните ее к ближайшей сторожевой башне, разрушьте ее, затем прокатитесь обратно, наберите снарядов и езжайте к следующей сторожевой башне. После чего возьмите большую армию солдат (от пятнадцати до двадцати солдат (правда, уже в этом варианте боевая сила солдат должна быть от 90 % и выше) и идите захватывать еще одну сторожевую башню. Благодаря этому маневру вы отхватите у противника за одно сражение довольно большой кусок. Вот это уже неплохой способ, но все равно не лучший. Лучший способ придет к вам в голову сам собой, в процессе игры, пока вы будете использовать эти. А с практикой вообще будет все просто.

ОБЩИЕ СОВЕТЫ

Следите за ростом леса и его размерами. Временно отключайте работу лесника, так как большое количество деревьев мешает постройке строений или проезду артиллерии.

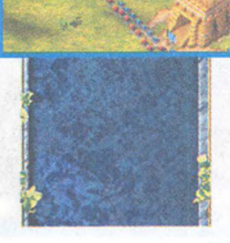
Не забывайте устанавливать максимальный гарнизон на те сторожевые башни и замки, которые находятся по краям вашей территории.

Главное – запомнить одну вещь: ваша экономика на 60 % зависит от носильщиков, поэтому старайтесь не осложнять им задачу и сохраняйте короткие дистанции между логически соединенными строениями, как написано выше. Также минус больших расстояний (например, пункт А находится на одном краю карты, а пункт Б на другом) – задержка с производством какого-либо одного товара и сопутствующих ему. Кроме того, надо понимать, что враг может просто-напросто перерезать вам путь из пункта А в пункт Б.

Следующий совет: можно и нужно сносить бесполезные строения, так как это может значительно сократить путь носильщикам, а после сноса останутся некоторые материалы.

А вот насчет угольных шахт скажу следующее: на каждые два строения, которым нужен уголь, нужно строить по одной шахте.

Не старайтесь пройти миссию быстро, это вам все равно не удастся, продумывайте каждый шаг и записывайтесь перед сражениями.



Также почти в каждой миссии, в немыслимых уголках острова вы можете найти клад в виде кучи золота или оружия. Так что возьмите какого-нибудь геолога, шпиона или пионера и открывайте карту. Но клад просто так забрать нельзя, так как место, в котором он лежит, должно быть вашей территорией.

Играя в эту игру, вы, несомненно, столкнетесь с такими вещами: не растут до конца деревья, не носится золото в склады и оружие к бараку, не делаются солдаты. Как выяснилось – это ошибка самой игры. Для ее устранения нужно скачать обновление (update) до версии 1.23 или выше с сервера www.settlers3.com.

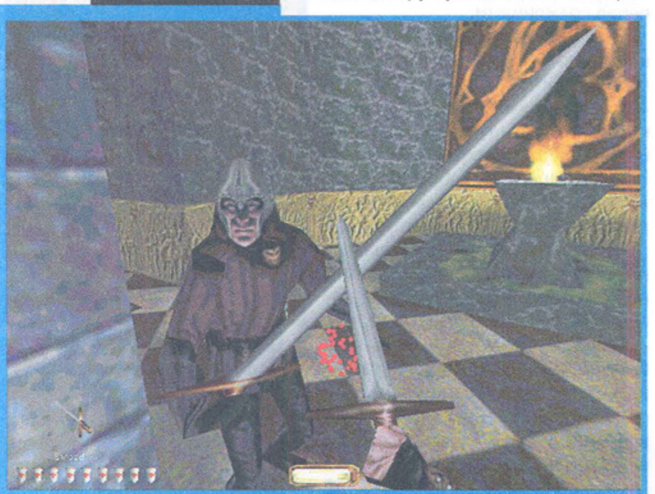
Кирилл Шитарев

THIEF: THE DARK PROJECT

РАЗРАБОТЧИК	Looking Glass Technologies
ИЗДАТЕЛЬ	Eidos
ВЫХОД	ноябрь 1998 г.
ЖАНР	First Person Sneaker/RPG
ТРЕБОВАНИЯ	P-100, 16 Мб, рек. 3Dfx
ГРАФИКА	★★★★★★★☆☆☆
ЗВУК	★★★★★★★★★☆
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★★★
ОБЩИЙ РЕЙТИНГ	9.9 Перед нами – игра на любителя.

Я – ВОР

Первое знакомство с превьюшками на игру вызвало чувство легкого недоумения. Как это – играть вором? Мы уже привыкли к умникам-магам и силачам-воинам, и кажется, что вор – это одна из самых слабых и ненужных профессий. Однако ребята из Looking Glass Technologies, уже радовавшие нас такими шедеврами, как System Shock, решили пойти своим путем и выдали нам именно воришку. Что скрывать, парень откровенно немощен в яростной сече и заклинаниям явно не обучен. Да и со знаменитым морпехом тягаться не сможет, и с Таней-коммандос. В отличие от тех, кто тупо прет напролом, поливая всех из пулемета и укладывая врагов в ровные штабеля до самых небес, вору нужны такие специфические и неинтересные любителям аркад и стрелялок навыки, как терпение, сообразительность, умение выждать и нанести резкий удар. Реакция не так важна, как ловкость и меткость, а атака «стенка на стенку» ничем хорошим для вора закончиться не может по определению.



К чему это все говорится? А к тому, что игра предназначена для... э-э-э... закаленных бойцов, именуемых у них, за бугром, hardcore players. Это тот случай, когда всё решают первые полчаса изучения игры, и те, кому игра сразу понравится, будут от нее без ума. Понравится же она далеко не всем, и не из-за каких-то багов или недоработок, а из-за сложности и непривычности, из-за ломки уже устоявшихся рамок и стандартов. Повторюсь: садитесь за «Вора», только если считаете себя достаточно сильным для того, чтобы стать Мастером, а не для быстрой пробежки по уровням. Игра объективно сложна даже на уровне Normal, не говоря уже об Hard и Expert. Сложность Easy, между прочим, отсутствует – тем, кто играет только и всегда на этом уровне сложности, «Вор» будет недоступен. Любители легкой жизни будут сильно разочарованы.

Не хочется, чтобы вступление было похоже на страшилку об очередной непроходимой игре, на самом деле Thief: the Dark Project вполне проходим, но только теми, кто проникнется атмосферой игры. Прятаться в темноте, резким ударом глушить зазевавшегося стражника – давненько не появлялась в крови столько адреналина от громкого звука подкованных сапог солдата, бредущего в двух шагах от моего скрючившегося в темноте вора. Игра восполняет недостаток экшена классным реализмом, постоянным ощущением опасности, динамичными боями. Враги сильнее вас, но вы хитрее их, и победа будет зависеть от того, насколько каждый реализует свои преимущества.

Про звук говорить не нужно, как только вы немного поиграете, сразу поймете, что хвалить или ругать его бесполезно. Он не только великолепен, но и чрезвычайно функционален. Графика в «Воре» сильно зависит от быстродействия компьютера и очень сильно – от наличия ускорителя. Без какого-нибудь Voodoo за игру лучше не садиться, так как программно реализованная графика очень непритязательна. Однако с ускорителем краски становятся сочнее, движения плавнее, очень красиво выглядит вода (опять же посмотрите, и поймете, насколько красиво) и огонь.

О реалистичности. Она во всем. Возьмем ту же карту. Карта составляется до миссии! До! Во время выполнения задания никто не будет услужливо рисовать вам коридоры и проходы. У вас есть сделанный от руки набросок с пометками, частично ложными, частично правдивыми – сведения, собранные в тавернах или полученные от покойного бандита, вряд ли будут на 100 % точными. Бывают и записи на карте типа «Где я?», что вполне естественно: ведь ворам карты нужны лишь для общей ориентации и они не тратят время на подробную зарисовку всего и вся. В общем, идея с картами этапа реализована классно. Кстати, ваше примерное положение на карте обозначено синим цветом, если кто не догадается.

Реалистично и поведение стражников, и не только их. Искусственный интеллект всех без исключения созданий продуман максимально четко. AI заключается, конечно же, не в умении стрелять с упреждением или прыгать на ушах, уворачиваясь от ваших снарядов, как в большинстве шутеров, а в особо проработанной реакции на десятки мелких событий.

Безусловно, «Вор» заслуживает высокой оценки, что вовсе не означает, конечно же, что он станет популярным и займет первое место в Internet Top 100. Причины описаны выше – ну не предназначен продукт для массового потребителя, слишком сложен для тех, кто хочет все сразу и сейчас. С другой стороны, в Интернет уже появились первые обзоры, в которых «Вор» получил или девять из десяти баллов, или даже все пять из пяти. Не знаю, поддержат ли первых обозревателей их коллеги...

И последний вопрос – о жанре Thief: The Dark Project. Я с коллегами немного поразмышлял на эту тему и решил, что определение «симулятор вора» звучит все-таки коряво, поэтому лучше обозвать вещь как RPG с элементами FPS (стрелялки от первого лица). Все-таки полностью ролевой игрой «Вора» не назовешь, ряд моих знакомых полагает, что для ролевика обязательно нужны цифры урона, жизней, очков опыта), а без них и Baldur's Gate к жанру RPG не отнесешь. А стрелялкой игрушка явно не является, и слов «убей-их-всех» ни в одном задании не было. Сами авторы поступили еще хитрее и называют «Вора» First Person Sneaker, то есть скрытное передвижение от первого лица. Вполне удачное определение, намного лучше затасканного Action/Adventure.

Еще одно последнее добавление. Средних игрушек в год выходит сотни три, красивых появляется сотня с лишним, но вот Стильных с большой буквы, дай Бог, наберется штук десять-пятнадцать. И Thief: The Dark Project в числе последних...

ЗВУК И СЛУХ

У вора превосходный слух, чему помогает отличная звуковая система игры. Враги постоянно переговариваются между собой; свистят и кашляют, выдавая свои позиции; звуки шагов позволяют неожиданно встретить противника в темном закуточке. Обязательно поставьте звуку пункт «стерео», чтобы отчетливо слышать направление, помимо удаленности источника звука.

Вообще, как и у вас, как и у любого нормального существа, у подавляющего большинства врагов есть возможность вас только услышать или увидеть, то есть с помощью слуха или зрения. Поэтому для профессионала важны как скрытность, так и бесшумность. Ведь самый сильный удар у вора – это в спину, а вот противники, как назло, спину подставлять не любят, и вам придется самим до нее добираться. Большинство противников должны быть убиты именно ударом в спину, а не «честной-благородной» схваткой на мечах. А чтобы подкрасться к спине стражника, нужно, чтобы он вас не только не заметил (обычно и не замечает, ведь на спине у них глаз нет), но и не услышал шумы и шорохи сзади.

Никогда не забывайте, что различные типы поверхности заставляют по-разному звучать ваши шаги. Также очень влияет скорость передвижения героя – чем быстрее, тем больше шума. Еще один нюанс: ползущий герой явно производит меньше шума, а если он при этом старается двигаться как можно плавнее и медленнее, то ваши шансы заметно увеличиваются. Шансы на что? Конечно же, шансы незаметно подкрасться стражнику за спину прежде, чем он услышит звук ваших шагов. А если услышит, то не останется стоять на месте, а встревожится и начнет искать вас, внимательно всматриваясь в темноту. Если шум был невелик, то существует вероятность, что стражник пробормочет что-нибудь вроде «Опять крысы бегают» или «Видно, ветер подул» и вернется на свой пост. Если шума было предостаточно, то тот же охранник побежит за своими соратниками или схватится за меч и, в конце концов, найдет вас и больно ударит.

Как уже сказано, каждая поверхность имеет свою характеристику «шумности». Итак, самый шумный пол – это металлический, он обязательно выдаст вас стоящему рядом стражнику. Ковровое покрытие заглушит ваши шаги настолько, что по нему можно почти бесшумно побегать и попрыгать. Каменный пол – нечто среднее между металлическим и ковровым покрытием. А зеленая поверхность растительности чуть более шумна, чем камень... Пол влияет не только на шум ваших ног, но и на вражьи ноги. Чуть прислушавшись, вы поймете, что вот сейчас стражник прошел каменную мостовую и забрел на железную лестницу. Прислушивайтесь и вы к своим шагам: чем они громче, тем, естественно, это хуже для вас.

Специально для нейтрализации определенного шума на небольшом участке пола и существуют моховые стрелы. Их единственное предназначение – это стрельба туда, где вы хотите абсолютно тихо проскочить по конкретному участку поверхности. Хорошей идеей является стрельба мхом на предполагаемом пути солдата, чтобы медленно пристроиться у него за спиной, а затем, вступив на мох, резко побежать вперед, чтобы за несколько секунд догнать врага.

Помните, что звук – это не только ваши шаги, но и стук тела потерявшего сознание солдата, звон мечей, приземление с какой-либо высоты, звяканье брошенной тарелки и тому подобные ваши и чужие действия.

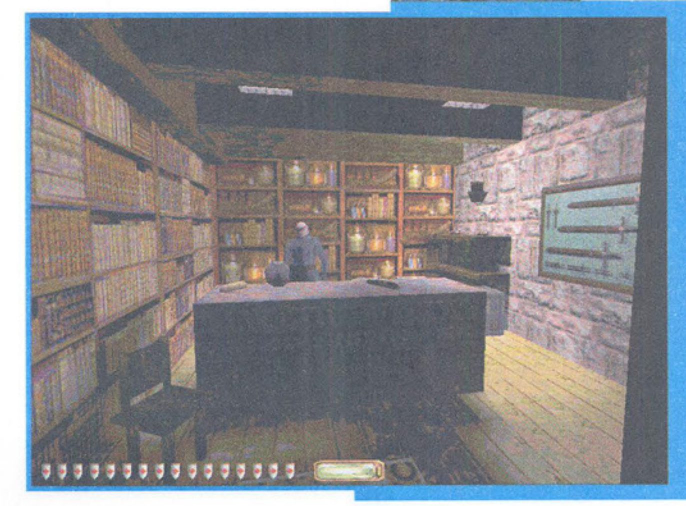
ОРУЖИЕ

Меч обыкновенный. Выхватывайте меч лишь тогда, когда вас или прижали к стенке, или окружили, или если вы хотите нанести удар в спину и не беспокоитесь о возможном шуме. Меч также является единственным средством вооружения, способным заблокировать атаку врага, что позволяет иногда нападать на врагов-одиночек средней и малой силы и ловким фехтованием вырывать у них победу.

Меч магический – Constantine's Sword. Отличается от простого меча чуть более сильным ударом и характерной темнотой, что позволяет вору быть одинаково неприметным как с мечом в руке, так и без него. Появляется после пятой миссии и заменяет обычный меч до конца игры.

Дубинка. Если бить врага по спине, то только дубинкой. От любого такого удара враг теряет сознание, что равносильно его смерти. Бессознательное тело можно перетаскивать так же, как и труп. Дубинка бьет быстрее, чем меч, но слабее – пользуйтесь ею, если надо догнать беглеца, пока он не прорвался к своим товарищам.

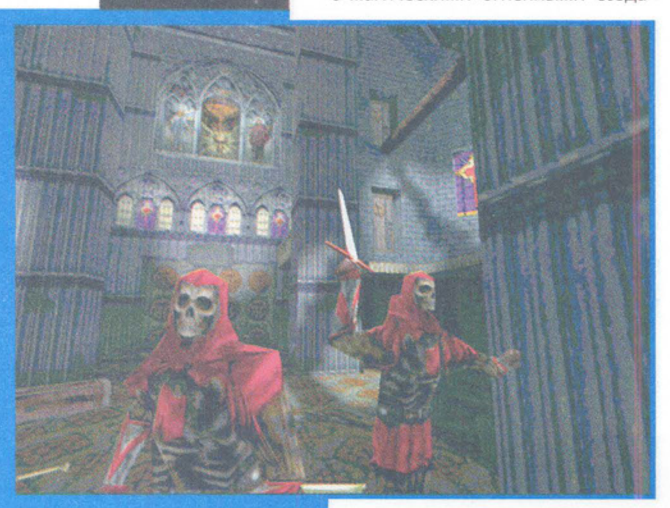
Обычные стрелы. Страшное оружие, если стрелять в спину ничего не подозревающего и расслабившегося стражника. Для результативной стрельбы по нападающим на вас противникам нужно определенное удаление от мишени; отпрыгивайте и стреляйте или отбегайте и, развернувшись, стреляйте. Прицел лука, как вы заметите, не напоминает крестик из



THIEF

«Квейка», поэтому нужно знать ряд важных правил прицеливания, ибо неумелая стрельба из лука еще хуже, чем никудышное фехтование. Во-первых, старайтесь, чтобы тетива натягивалась до упора, чтобы придать стреле максимальную энергию. Во-вторых, изучите поведение стрелы (она летит по навесной траектории) и максимальную дальность стрельбы вообще (секунд двадцать ходьбы). В тренировочной миссии побольше постреляйте в мишень, чтобы «почувствовать» стрелу. В-третьих, цельтесь по правилу «чем дальше живая (или неживая) мишень, тем ниже она должна быть в квадратике прицела лука». Еще одно правило для более продвинутых «воров» – по возможности цельтесь в самые незащищенные участки тела, которые есть у монстров кроме спины: в голову, а особенно в шею.

Водяные стрелы. Прямого урона солдатам не наносят, да и какой урон будет человеку от обычной воды? Однако стрелы чрезвычайно полезны в других, более «тонких» сферах... С первого этапа водяные стрелы пригодятся в деле тушения факелов. Сразу же образуется темнота, в которой вор чувствует себя намного спокойней и защищенней. Потушите пару факелов – комната погрузится в мрак и ничто не мешает вам почти в упор подползти к смотрящему в вашу сторону бойцу. Однако с появлением на втором этапе нежити в лице зомби открывается и второй смысл водяных стрел – смоченные в святой воде, они являются чуть ли не единственным оружием, которое может убить то, что уже давно мертво. Но это еще не все! В ваших путешествиях вам придется столкнутся с магическими огненными созданиями, потушить которых можно, лишь попав в них водяной стрелой. К тому же водяные стрелы потушат не только факелы, но и костер, и огонь в камине, внутри которого могут лежать драгоценности хозяев замка.



Огненные стрелы. Встречаются нечасто, но полезны не меньше водяных стрел. В отличие от последних, зажигают потушенные было факелы и прочие горючие объекты, что сильно пригодится не в одной миссии. Огненные же стрелы наносят значительный урон противнику, выступая в качестве улучшенных, по сравнению с обычными стрелами, средств убиения противника в дистанционном бою. Третье предназначение огненных стрел – они могут разорвать зомби на части, то есть действуют как освященные водяные стрелы и при этом ни в какой святой воде не нуждаются. Предупреждение – у огненных стрел есть две значительные особенности: во-первых, они издают очень громкий звук при взрыве, а во-вторых, выбрав в качестве оружия огненные стрелы, вы станете очень заметны для врагов, даже если прячетесь в тени.

Моховые стрелы. Редко используются новичками в мире «Вора», а зря. В руках мастера эти стрелы являются убийственным оружием. Стреляйте ими в пол, и при попадании на участок земли они выплеснут мох, который образует довольно большой ковер, полностью заглушающий шаги подкрадывающегося к стражнику убийцы.

Газовые стрелы. Самая дорогая и редкая стрела, и этим сказано все. Мгновенно лишает сознания (то есть бесшумно «убивает») любые живые существа, попавшие в облако газа, который она производит при попадании. При достаточном мастерстве и удаче одна газовая стрела означает нейтрализацию двух или даже трех врагов. Попадается редко, поэтому, если промажете, то лучше восстановите сохраненку. Еще одно замечание – газ на Гарретта-вора действует, но не лишает его сознания, а отнимает несколько драгоценных жизней.

Веревочные стрелы. Если научитесь ими пользоваться, то будете применять их всегда. Если вам не дают веревочную стрелу, то обязательно купите хотя бы одну... Мои советы особо вам не помогут, так как лучше один раз показать, чем сто раз рассказать, однако примерную картину я дам. Есть два способа применения. Самый простой заключается в стрельбе в деревянную балку на потолке (или в сам деревянный потолок) и карабканье по веревке на ту ее часть, откуда вы сможете спрыгнуть на ранее недоступную высоту. Другой способ, более «продвинутый»: стеляйте в боковую сторону (в толщину доски) любой деревянной поверхности, на которую не можете запрыгнуть, и залезайте на самый верх веревки. С веревки совершите прыжок на поверхность. Если вам мешает голова, которая уперлась в деревянную поверхность сверху, то повернитесь в другую сторону и продолжайте лезть вверх. Стрелять надо под углом, чтобы вы вылезли у края доски сверху и залезли на нее. После того как вы залезете куда-то, наклонитесь к своей стреле и заберите ее. Если же вы использовали стрелу, чтобы спуститься, то залезьте чуть по веревке вверх и опять же заберите стрелу.

Шумовые стрелы. К примеру, попав в дальний от вас угол, эта стрела издаст специфический звук, который наверняка услышат стражники поблизости. Они побегут в этот угол, чтобы узнать, в чем дело, а вы сможете прошмыгнуть в ранее охраняемый ими проход или незаметно зайти за спину солдату. С самого начала изучите их свойства практически досконально, чтобы более-менее научиться ими правильно пользоваться. Ведь если выстрел выйдет неудачным и источник звука окажется к вам ближе, чем вы хотели, то и вас обнаружить могут, значит, вы потеряете серьезные преимущества. В любом даже самом благоприятном случае противники встревожатся и будут начеку... Как правило, использованную шумовую стрелу можно подобрать, чтобы шуметь снова и снова.

Дополнение: газовые и огненные стрелы летят не по навесной траектории, как все другие, а по прямой. Посему цельтесь в мишень по верху прицела лука, а не по нижней его части, как с другими стрелами при стрельбе по более или менее удаленным противникам.

ИНВЕНТАРЬ

Лечебный напиток. Восстанавливает четыре единички здоровья, причем не сразу, а постепенно. Посему принимается не во время драки, а уже после нее. Лечебные напитки попадаются нечасто – как правило, два-три раза

в миссии, поэтому их нужно экономить и прикупать дополнительные. Впрочем, если выбирать между лечебными напитками и святой водой с водяными стрелами, то купите именно последнее, если в миссии предстоит борьба с зомби.

Напиток дыхания. Прибавляет вам несколько секунд дыхания под водой. Нужен лишь в трех-четырех местах, дается редко.

Банка святой воды. Нужна лишь для смачивания ваших водяных стрел, после чего исчезает. Время «святости» стрел равно 30 секундам, а потом они станут обычными водяными стрелами. Покупайте обязательно всю святую воду – она предлагается к продаже, только если действительно будет нужна.

Отмычки (их две, «висят» на клавишах **F4** и **F5**). Покупать их не надо: как они появятся в четвертой миссии, так и будут с вами. Процесс взлома совершается так: подходите почти вплотную к запертой двери, выбирайте одну из двух отмычек и тыкайте ею в дверь. Подержите **правую клавишу** мышки несколько секунд и, если не появится звук взламываемой двери и ручка этой же двери не начнет подергиваться, значит, смените отмычку на другую. Иногда дверь начинает открываться, но резко останавливается – в таких случаях смените отмычку, чтобы взломать ее до конца. Очень редко, но требуется менять отмычки не один раз, а два. Примечание: иногда дверь не удается взломать, и это нормально, значит, просто надо искать ключ.

Напиток скорости. Красноватого цвета, увеличивает скорость передвижения раза в два-два с половиной и немного улучшает быстроту атаки. Стоит дорого (500), и без него вполне можно обойтись в массе ситуаций. Рекомендуется выпить напиток при драках с противниками, более быстрыми, чем вы (к примеру, скелеты), чтобы проводить тактику «ударил – отбежал, замахнулся – подбежал».

Световые гранаты. Кидайте их перед противником, и ярчайшая вспышка ослепит его секунд на шесть, что позволит либо убить врага, либо оглушить одним ударом дубинкой по затылку. Оптимально кидать одну гранату перед двумя или тремя стражниками, схватка с которыми к хорошему не приведет. Всегда покупайте одну-две гранаты, так как они относительно дешевы (200), но очень полезны. Еще одно очень важное применение световых гранат – борьба с нежитью. Яркий слепящий свет им не по духу, скелет умирает после двух (!) световых гранат. А если скелет был не один, а два или три? Все три «накроются» с двух световых гранат, благо кидаются они мгновенно без всякого временного промежутка. P. S. Гарретт – настолько опытный вор, что яркая вспышка им переносится совершенно безболезненно.

Мина. Проста в использовании, но сложна в правильном применении. Нужно точно рассчитать поведение противника и его маршрут, чтобы он наступил на эту мину. Рекомендуется положить ее в дверном проходе или в узком коридоре и выманить к ней врага метким выстрелом или шумом.

Газовая мина. Наиболее дорогая вещь в игровом мире. Обычная мина, если наступить на нее, дублирует действие огненной стрелы, а газовая, естественно, аналог газовой стрелы. Выпускает облачко зеленоватого газа на создание, имевшее несчастье наступить на нее. Обе мины, кстати, системами опознавания «свой-чужой» не оборудованы, так что наступить на свою мину можете и вы, так что будьте бдительны!

Компас. Довольно громоздкое приспособление – хоть и реалистичное, но зато неудобное. Ориентация в «Воре» довольно сложна, особенно если бродить по какому-нибудь заброшенному городу, да и карта с компасом плохо уживаются. Лучше запоминайте места по памяти, чем записывать, нужно идти на север или юго-восток.

Любой из предметов в инвентаре можно выкинуть (клавиша **R**), а иногда и нужно – для прижатия какой-либо напольной плиты.

ОБЩИЕ СОВЕТЫ

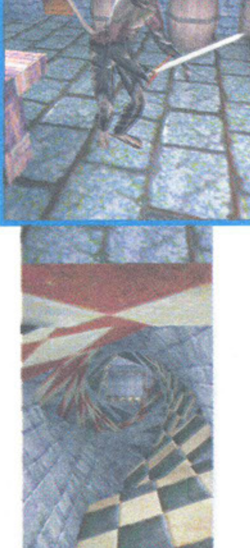
Жизни вора показывается в виде белых сердечек. На первый взгляд, их много, но это все, что у вас есть на прохождение целой миссии. Обычно имеющихся лечебных напитков не хватит даже на одно полное восстановление всего здоровья. А само здоровье вполне может кончиться после четырех-пяти ударов средней силы – еще один аргумент в пользу бесшумного устранения стражников и отказа от попыток устраивать масштабные битвы лицом к лицу. Драка на мечах – это самое-самое-самое последнее средство, когда вас нашли и прижали к стенке.

Слева от жизней, то есть в центре нижней полосы на экране находится индикатор освещенности. Чем он темнее, тем лучше вы спрятались в тень, и тем меньше шансов у стражника вас заметить.

Вор – существо скрытное, поэтому старайтесь оставаться всегда в тени. Во-первых, в тени легко проскочить мимо охранников, не вступая с ними в ненужную вам драку. Тень также позволит нагло устраивать засады перед лицом ненастороженного стражника, а затем нанести ему удар в спину. Удар в спину (Backstab) – это специализация любого вора, и Гарретт не исключение, то есть уровень урона увеличивает сразу в несколько раз так, что обычно даже самым сильным противникам хватает всего одного удара в спину. Удар следует понимать как сам по себе удар мечом или дубинкой, так и выстрел из лука.

Мощность удара зависит также от того, насколько был встревожен стражник. Если же он не видел вас до самого последнего для него мгновенья, то мощность будет максимальной. Если он знает, что вы рядом, но пока не может разглядеть вас в темноте, то сила удара заметно снизится, если, конечно, вы не бьете в спину.

Ничем не встревоженного стражника можно убить не только с помощью Backstab, но и просто попав в уязвимое место. Во второй миссии я был очень приятно удивлен, когда вместо головы стрела попала в горло стражника. Он тут же схватился за горло, упал и не смог даже позвать на помощь перед смертью. Удар был не в спину, но и такого попадания силачу вполне хватило. Так что цельтесь тщательней, может, и нейтрализуете врага с одной стрелы.



Обязательно пройдите тренировочный курс в самом начале игры. Первое задание – пробежать по затемненным участкам пола и ни в коем случае не выскочить на свет. Второе задание – пройти только по ковру, не наступая на железный пол. Дальше вам предложат попрактиковаться в стрельбе из лука. Достаточно попасть в любую точку мишени, и этот тест будет пройден. Однако если хотите попасть в «яблочко», то необходимо, чтобы оно находилось в нижней части квадратной мушки лука. Потом вас научат навыкам боя на мечах и применению вещей в инвентаре. Прыгните, чтобы за-

лезть на веревку, и перепрыгните дырку между блоками. Чтобы залезть на высокий блок, надо подойти к нему вплотную и нажать клавишу **Пробел**. Держите **Пробел** до тех пор, пока Гарретт не вскарабкается наверх. Учение завершено – возьмите кубок со стола и приготовьтесь к серьезным испытаниям.

Примечание: покупки в миссии делаются на деньги, собранные в предыдущей миссии, поэтому наилучшим вариантом будет повторное исследование какого-нибудь замка перед тем, как покинуть его или завершить прохождение этапа, взяв определенный предмет. Покупки надо делать на ВСЕ деньги, иначе они пропадут. Заметьте то обстоятельство, что покупки на миссию делаются перед миссией, то есть «вслепую», без знания, что из оружия или вещей может оказаться полезным, что ненужным, а что вообще критически важно для прохождения. Поэтому перед каждой миссией будем писать список наилучших покупок на те деньги, что у вас есть. Откуда нам знать, сколько у вас денег? Обычно находят половину всех денег, разбросанных в предыдущей миссии, из этого количества и будем обычно исходить. В перечислении предметов, которые нужно купить, в первую очередь называются самые необходимые из них, а уж в конце те, что следует купить, если хватит найденных денег.

И еще не менее важное замечание. ВСЕ предметы и оружие, оставшиеся у вас к концу миссии, переноситься в следующую НЕ будут. Поэтому к концу постарайтесь потратить все, что есть, и поищите еще денег.

Уровень сложности можно выбрать перед любой миссией, что повлияет на количество дополнительных заданий. Обычно для выполнения таких заданий нужно хорошо облазить уровень, а значит, нейтрализовать больше стражников и больше времени затратить на прохождение миссии. Очень часто в качестве дополнительного задания выдвигают условие «Не убивай мирное население» или «Вообще обойдись без убийств». Вот такие требования довольно серьезны, ведь вам придется отказаться от меча и боевых стрел, а действовать только дубинкой или газовыми стрелами. То есть потерявший сознание стражник за убитого не считается, если, конечно, вы не полоснете мечом бесчувственное тело пару-тройку раз.

Самый главный совет – ходите без оружия (клавиша ~). Так вы быстрее двигаетесь, издаете меньше шума и не так заметны. Почти бесшумно ходить, конечно, не получится, но если держать нажатой клавишу **Shift**, то будете медленно красться, так что пользуйтесь таким приемом как можно чаще. И ползите чаще (**Enter**), что тоже снижает шум и позволяет быть незаметнее.

ПРОХОЖДЕНИЕ

МИССИЯ ПЕРВАЯ

Lord Bafford's Manor

Покупки: один лечебный напиток и несколько обычных стрел.

Задача проста – пробраться в замок лорда Баффорда, а там украсть драгоценный скипетр. Итак, через главный вход вас не пустят, поэтому придется искать обходной путь. Посмотрите на карту – синим цветом обозначено ваше местонахождение, а вот нужное вам место помечено как Well, что в правом углу карты. Идите туда и не бойтесь стражников – они пока вас не тронут. Когда найдете пьяного солдата, украдите у него ключ или оглушите его дубинкой (подойдя сзади) и заберите ключик. Им вы откроете дверь за спиной солдата. Прыгайте в колодец и плывите по каналу в большую комнату с льющейся сверху водой. Нырните на самое дно и заметите туннель – если проплыть по нему, то попадете в комнату с двумя пауками и сундуком. Пауков можете не трогать (впрочем, им хватит одной стрелы), а в сундуке найдете 100 золотых. Вернитесь обратно в комнату с «душем» и плывите в дальний конец туннеля. Сбоку увидите трещину, запрыгните туда и считайте, что уже попали в замок Ваффода.

Выйдите из склада в большой зал. Присядьте на корточки и проберитесь к сундуку перед вами, чтобы забрать оттуда лечебный напиток. Доползите до выхода из комнаты и послушайте шаги солдата. Как только они станут очень громкими, а затем постепенно удалятся – выскочите вслед за солдатом и оглушите его ударом дубинки по спине. Оттащите тело в комнату с сундучком. Теперь идите вперед по коридору и найдете большой зал со множеством полок и железных участков пола. Ни в коем случае не наступайте на железяки, а тихо прокрадитесь к стражнику, стоящему спиной у выхода из комнаты и оглушите его. Заберите из сундука рядом две световые гранаты. Вперед, и только вперед! Поднимитесь по извилистой лестнице и покопайтесь в двух сундуках. Шагайте налево, а затем направо к синему штандарту. Откройте дверь и оглушите пьяного солдата в комнате с желтым полом. Пройдите в большой холл, по которому гуляет солдат. Водяными стрелами затушите пару факелов, чтобы создать тень и подгадайте момент меткого удара сзади. Осмотрите пару комнат справа от двери, в которую вы вошли, чтобы набрать немного дорогой посуды и денег. Найдите лестницу на второй этаж (та, что на севере вашей карты) и уложите стражника, периодически ходящего по ступенькам. Идите налево, в библиотеку, где заберите ожерелье. Точно такое же ожерелье (а заодно и ключ) можно найти, выйдя из библиотеки и заглянув в комнату рядом.

Итак, шагайте прямо по коридору, устланному желтыми коврами. Попытайтесь тихо разобраться со стражником и забрать его ключ. Посмотрите карту – вам надо попасть в тронный зал (throne room). К нему ведет лесенка, рядом с которой видны две запертые двери. Открыть их надо ключом, снятым со стражника. Проберитесь в затемненный уголок и немного понаблюдайте за поведением стражника, охраняющего проход в тронный зал. Периодически он будет поворачиваться в три разные стороны, – подгадайте момент и проберитесь к его спине по бесшумному ковру. Впрочем, можно и ослепить его световой гранатой и быстро добить или оглушить. Поосторожней, – не дайте ему добежать до гонгов! С чувством гордости зайдите в тронный зал и заберите с полочки скипетр. Хотя, если здоровье у вас еще хорошее, то можете перед взятием скипетра еще раз обследовать замок, чтобы найти как можно больше драгоценных предметов. В принципе, 1000 монет вполне хватит...

МИССИЯ ВТОРАЯ

Break from Cragsleft prison

Покупки: пара лечебных напитков, пять водяных стрел и обычные стрелы на все оставшиеся деньги.

Свитки помощи: 300 монет – Катти находится в четвертом блоке тюрьмы; 100 монет – где-то в шахтах есть источник святой воды.

На сей раз надо вызволить нашего друга Катти из тюремного комплекса Краглефта с тем, чтобы

он заплатил деньги за скипетр лорда Ваффорда. Для этого надо идти через шахты, населенные нежитью...

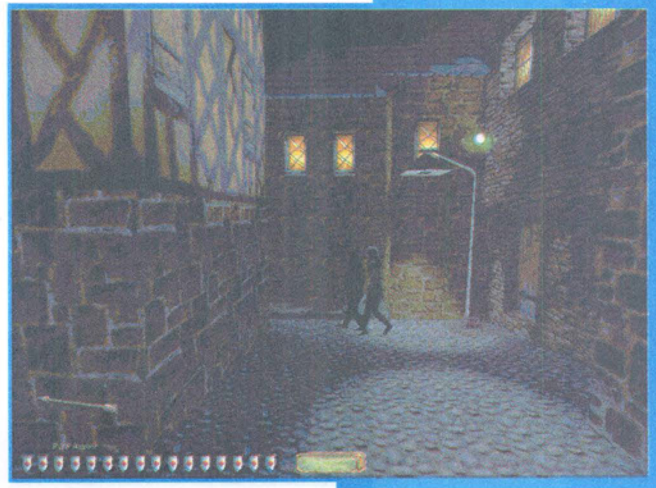
Прямо перед вами расположен затопленный вход в шахты. Спуститесь с горки вниз и плывите вперед. Проплывая туннель, найдете маленький алмаз, который можно подобрать. Благополучно вынырнув в шахтах, обследуйте местность. Видите стаю мух около трупа? Постарайтесь бочком вдоль стены слева обойти его и следуйте вдоль рельсов перед вами – они приведут вас к святому источнику. Используйте его, и ваши водяные стрелы станут на 30 секунд святыми. Только ими можно убить зомби, а другое оружие им вреда не нанесет. Вернитесь к трупу и выстрелите в него такой стрелой, чтобы убить несостоявшегося зомби. Теперь вернитесь к источнику, снова используйте его и идите назад. Минуйте один проход сбоку и следуйте по другому, к которому указывает настенная табличка Factory. Выстрелите святой водяной стрелой по зомби до того, как он поднимется, и еще одной нежитью станет меньше. Пройдите мимо странного магического приспособления к другим рельсам – через полминуты вы увидите лифт. Встаньте на него и нажмите на самую нижнюю красную кнопку. Убейте двумя стрелами гигантского паука и заберите две моховых стрелы в тупике. Поднимитесь на лифте наверх, а затем нажмите самую верхнюю кнопку.

Не волнуйтесь – этот зомби вас пока достать не может, поэтому есть время оглядеться по сторонам. Видите полуразрушенную фреску на стене? Бегите в проход рядом с ней, резко сверните налево и по ступенькам бегите в зал со святым источником. Подберите тут бутылочку со святой водой и водяную стрелу, используйте источник, а потом вернитесь к зомби и убейте его. Пройдите вперед, рядом с трупом солдата найдёте несколько стрел. Следуйте рельсам, увернитесь от черепа скелета и скоро заметите лестницу. Поднимитесь, чтобы забрать несколько серебряных и золотых слитков. Продолжайте путь вперед, увидите деревянную дверь. В нее пока не заходите, а сверните налево. Постарайтесь особо не шуметь, так как рядом находятся два охранника. Постарайтесь оглушить одного, пока он стоит к вам спиной и разговаривает со вторым. Другой противник, естественно, это заметит и погонится за вами. Можете убить его в рукопашной, так как у него очень большие промежутки между взмахами молота, а лучше бегите из этой комнаты налево по туннелю, который приведет вас к озеру. Ныряйте туда и забудьте об охраннике: он секунд через десять сам утонет. Проплывите по туннелю и найдите несколько слитков. Вернитесь обратно к месту, которое охранялось этими двумя, и обыщите тело оглушенного, чтобы забрать лечебный напиток. Поднимитесь по лестнице и откройте дверь слева. Постарайтесь бесшумно ликвидировать Хаммерита, пустив ему стрелу в спину. Идите вперед (подниматься по лестнице сбоку не надо) и скоро увидите кипящий чан с расплавленным металлом. Опять же пустите стрелу в охранника, когда он станет к вам спиной, и приготовьтесь атаковать еще двух солдат, которые, скорее всего, прибегут, если вы начнете громко топать по железному полу. Их можно заманить в узкий проход, где вы сможете, отступая, расстрелять их дюжиной стрел.

Теперь идите прямо (куда показывает красная стрелка компаса) мимо нескольких ящиков и поднимайтесь по ступеням. Сделайте это тихо, чтобы не встревожить двух Хаммеритов наверху. Подслушайте их разговор, а затем (оставаясь в тени) проползите за уходящим солдатом. Оглушите его ударом дубинки, как только он окажется вне поля зрения его коллеги, и заберите ключик. Чуть-чуть пройдя вперед, уткнетесь в стену с двумя боковыми проходами. Посмотрите на настенные надписи – вам нужет Cell Block 4 (то есть идите налево).

Как доберетесь до второго дозорного, немного понаблюдайте за поведением лампочки. Она два раза на пару секунд то затемняется, то снова светит, а затем затемняется секунд на пять, и так повторяется много раз. Вам надо бочком вдоль левой стенки проползти в момент пятисекундного затемнения к лестнице, чтобы охранник вас не увидел. Перед этим можно потратить одну моховую стрелу, направив ее туда, где вам предстоит ползти. Опять развилка, и вы сворачиваете к Cell Block 4. Видите множество камер и стражника наверху (железную дверь пока пропустите)? Вам предстоит проползти мимо камер в тени, которая так хитро отбрасывается, чтобы только-только пересечь все помещение и не попасть на освещенные участки. Поднимитесь по лестнице наверх и немного пошумите (сделайте прыжок), а затем спрячьтесь в пустую камеру сбоку – стражник выбежит узнать, в чем дело, и очень удачно подставит спину. Откройте ключом дверь и используйте нижний левый переключатель. Вернитесь на первый этаж и посетите узника камеры номер шесть. Какая незадача! Катти умрет, но все же успеет рассказать о секретной карте, ведущей к магическому артефакту – рогу Квинтуса. Вернитесь к пропущенной железной двери, отоприте ее, а далее и другую, что ведет в Cell Block 1. Опять же по тенёчку пересеките комнату с камерами, но теперь поднимайтесь не на второй этаж, а берите курс на казармы. Осторожно поднимитесь по лестнице, прислушиваясь к звукам, чтобы не попасться на пути патрулирующего верхнюю часть лестницы Хаммерита. Оглушите его и пройдите мимо часовни вперед по коридору. В двух комнатках будут стоять два сундука с деньгами и десятью стрелами, а на кухне найдется одна водяная стрела. Вернитесь к часовне и возьмите драгоценности с обоих столов.

Подкараульте часового и заберите его лечебный напиток. Встаньте лицом к фреске и идите налево, потом опять налево по лестнице. Таким образом вы избежите встречи с волшебником Хаммеритов, хотя вполне можете убить его и забрать белый ключ. От его же выстрелов вполне можно увернуться, а вот ему от ваших стрел – навряд ли. Итак, вы поднялись по лестнице и оказались вначале в зале с пением, а далее заметили две двери. Откройте ту, что справа, чтобы применить белый ключ на замок сейфа и забрать лечебный



напиток и две драгоценности. Теперь откройте дверь слева и используйте этот же белый ключ на замок другого сейфа. Если же вы решили на волшебника не нападать, то уложите охранника, что ходит рядом, у него второй белый ключ. Как только второй сейф откроется, вы возьмете драгоценности, а затем и бумаги. Миссия завершена.

МИССИЯ ТРЕТЬЯ

Down in the Bonehoard

Покупки: 8–12 водяных стрел, пара банок святой воды и одиндва лечебных напитка.

Необходимо найти рог Квинтуса – старинный артефакт, который можно дорого продать.

Вход в подземелье – в склепе прямо перед вами. Правда, постарайтесь обойти стороной лежащего зомби, чтобы не потревожить его. Спуститесь вниз по веревке и прошмыгните по низкому туннельчику. Залезьте на веревку и спуститесь по ней вниз. Хватайте драгоценный кубок и убегайте от зомби по лестнице сбоку. Пройдите налево, чтобы обнаружить маленькую комнату с погибшим здесь солдатом. Возьмите его деньги и обязательно почитайте книгу, принадлежавшую покойному. Вернитесь к лестнице и идите чуть направо и прямо. Соскользнув вниз по маленькому склону, гляньте чуть выше надписи с именем Аларуса (Alarus) – найдёте лечебный напиток. Напротив гигантской стены с изображениями голов находятся две лестницы. Сначала поднимитесь по той, что слева, а не прямо перед вами. Вы попадете на балкон с видом на первый зал, где убили зомби. Присядьте напротив дырки и откройте сундук за ней, чтобы получить целую партию водяных стрел. Вернитесь ко второй лестнице, следуйте по коридору и зайдите в проход сбоку, как только его увидите. Забирайте банку святой воды и лечебный напиток. Неплохо было бы и смочить стрелы, пользуясь фонтаном святой воды тут же. Пройдите дальше по коридору, поднимитесь по лестнице (к стене не подходите – ловушка со стрелами!) и выстрелите в мертвяка, пока он не встал. Спуститесь вниз по веревке в углу комнаты. Выстрелите по лежащему зомби еще святыми водяными стрелами и откройте сундук рядом с ним. Второго зомби можно не беспокоить, а вернуться к веревке, и от нее – к воде. Плывите прямо, пока не окажетесь в комнате с двумя сундуками. Постарайтесь открыть их сбоку на максимально далеком расстоянии и еще отскочить в момент открывания, чтобы увернуться от стрелы. Добудьте напиток скорости и шесть огненных стрел. Спуститесь вниз по лестнице и тут же отбегите от напольного блока, который вы нажали.

Следуйте по туннелю, пока не дойдете до выхода из него в еще большую систему туннелей, населенных огромными тварями, плюющимися ядовитым газом. Я советую здесь долго не задерживаться и вообще всячески избегать этих тварей. Итак, спрыгнув из туннеля вниз, сразу сверните налево и прыгайте в яму с деревянной балкой. Отсюда можно выпрыгнуть в серый коридор, а можно и плюхнуться с большой высоты в горное озеро. Если пошли в коридор, то бегите налево вдоль стены и забирайтесь по веревке наверх. Если прыгнули в озеро, то плывите к каменному парапету и поднимитесь по ступенькам. Перепрыгните через пару наземных блоков, включающих ловушки со стрелами, и заберите шесть огненных стрел и мешочек с деньгами. Вернитесь к озеру, через длинный туннель идите обратно в серый коридор. Оттуда идите около минуты, придерживаясь стены слева, и заметите веревку, торчащую из пролома в стене. Вам туда. В принципе, можно пока не залезать по ней, а исследовать туннели в поисках денег (монет триста вы найдете), но это чревато быстрым использованием так необходимых лечебных напитков.

Итак, вы взобрались по веревке в белую пещеру, теперь идите вдоль стены к проходу, куда показывает стрелка, и постарайтесь не свалиться вниз. Вот мы и в гробницах! Бегите прямо вперед мимо лестницы из белого камня и круглой пропасти к наклонному блоку. Если у вас есть хотя бы штук 15 стрел и две банки святой воды, то можно отстрелять преследующих вас скелетов. При удачном раскладе всплеск от попадания святой водой будет ранить двух-трех близко стоящих зомби. Пройдите направо мимо лестницы и лежащего зомби, а затем еще раз направо. Сейчас ступайте по наклонной деревянной доске, перепрыгните через дыру и следуйте по лестнице наверх. Снова поднимитесь по наклонной балке и пригнитесь. Ползком (не волнуйтесь – магический фиолетовый огонь будет пролетать мимо, над вами) найдите путь к статуе, а рядом с ней и к пещерному серому туннелю. Вам надо отвлечь внимание нескольких ящериц и проскочить к гробнице, которую они охраняют. Можно посоветовать напасть на тварей, резко убежать куда-нибудь в сторону, а затем (когда они погонятся за вами) вернуться ко входу в гробницу и спрятаться где-нибудь. Когда ящерицы успокоятся, возьмите с саркофагов два алмаза и идите вглубь гробницы.

Можно и нагло пробежать мимо ящериц в гробницу, а там быстро вскарабкаться по лестницам наверх, где их газ вас не достанет. В любом случае, обманете вы монстров или пробежите мимо, вам придется сделать серию акробатических упражнений. Заберитесь на первую лестницу, пройдите по бордюрчику ко второй, а с нее совершите прыжок на бордюр выше. Лучше всего прыгнуть не с самого верха лестницы, а на пять ступенек ниже. Повторный и последний прыжок лучше делать уже с самого верха лестницы, иначе сорветесь вниз и придется грузить сохраненку. Теперь запрыгните на лестницу внутри каменной трубы и поднимитесь наверх. Вот и рог Квинтуса, за которым мы пришли.

МИССИЯ ЧЕТВЕРТАЯ

Assassins

Задание: по первоначальным планам необходимо ограбить местный храм Хаммеритов, однако затем выясняется, что надо убить мафиозного босса Рамиреса.

Покупки: все лечебные напитки, 3–4 моховые стрелы, 6 водяных стрел.

Не обращайте внимания на смерть торговца, а бегите к полкам и столу и в течение секунд десяти хватайте все полезняшки в виде ог-

ненных и других стрел плюс световые гранаты. Выбегайте на улицу и ползком следуйте за двумя бандитами: через пятнадцать секунд они остановятся и оглянутся, поэтому уйдите заранее в тень. Кстати, лучше всего преследовать их по звуку, передвигаясь после того, как они завернут за очередной угол улицы. Вскоре бандиты перейдут железный мост, а вам нужно выстрелить в него моховой стрелой, чтобы не создавать громких звуков при движении по железу. Бандиты потеряются из виду и свернут налево, а далее поднимутся по склону и остановятся, чтобы оглянуться. После этого они завернут в проход справа, чуть пройдут вперед по наклонной улице и резко свернут влево. Аккуратно следуйте за ними и не забудьте использовать вторую моховую стрелу, когда увидите железный участок пола. Бандиты пойдут вдоль деревянного настила мимо дома и дальше по горке наверх. Через десять секунд они оглянутся и свернут вправо. Теперь просто следуйте за ними по затемненной улице, можете даже не выпускать их из виду. Около большого здания (с буквами R на флагах) ребята остановятся, оглянутся и зайдут внутрь.

Все! Первая часть работы выполнена. Осталась вторая, не менее важная. Нужно разобраться с Рамиресом, для чего вначале придется основательно подчистить его замок от солдат и драгоценностей. Итак, осторожно вползайте в арку, в тень у правой стены. Послушайте разговор стражников о Хаммеритах и, как только они начнут расходиться, выстрелите моховой стрелой туда, где они стояли. Аккуратно ударьте дубинкой по затылку третьего стражника, который появится через пару секунд, и тут же осторожно догоните другого солдата, чтобы оглушить и его. Оттащите тела на улицу в тень, затаитесь у стены арки и дождитесь третьего охранника, который должен вернуться через минуту.

Откройте дверь перед вами, постаравшись остаться при этом в тени (можно потушить пару факелов на стенах). Если стражник стоит к вам лицом, значит, надо чуть подождать, пока он не отвернется... и взять с его тела коричневый ключ (Basement key). Не забывайте прятать тела в укромные закоулки! Теперь идите из этого зала налево, до лестницы вверх. Минуйте комнату с изображениями молотов и выйдите к коридору, периодически патрулируемому стражником. Ориентируясь по звукам его шагов, выскочите из-за угла вслед за ним и оглушите. Не забудьте забрать с тела белый ключ (Courtyard key).

Зайдите в ближайшую дверь слева и возьмите со стола золотишко, почитайте письмо, подберите с камина мешочек с драгоценностями. В следующей по коридору комнате возьмите с камина чашу. Третья по ходу движения дверь будет заперта, но вы откроете ее отмычками. Сундуком не занимайтесь – в нем еще один коричневый ключ, соберите золотую посуду с пола рядом с камином и на самом камине. Откройте дверь в ванную и заберите все, включая подсвечники. Пора выйти в коридор, дойти до лестницы, свернуть налево и дошагать до второй лестницы (назовем ее «точка А»). Аккуратно подползите поближе к двум слугам, чтобы послушать их разговор. Теперь оглушите одного слугу и догоните другого, чтобы огреть его дубинкой.

Исследуйте пару комнат, рядом с которым разговаривали слуги, найдете в сундуке напиток скорости и несколько драгоценных предметов. Откройте дверь между комнатами, и попадете в библиотеку. Здесь найдете лестницу слева и попадете на верхний этаж библиотеки. Соберите со стола подсвечники и откройте сундук с деньгами. Если хотите, просмотрите книги на столе. Вернитесь к лестнице «точка А» и спуститесь по ней вниз. Вы окажетесь во внутреннем дворике замка. Можете не обращать внимания на двух стражников, незаметно проскочите в дверь в углу слева. Отоприте ее, сделайте то же со второй дверью и ступайте прямо по лестнице вниз. Пройдите два поворота, минуйте длинный темный коридор, и слева от вас обнаружится железная дверь. Она легко открывается белым ключом или взламывается.

Слева от вас находится комната со стражником и Рамиресом, вооруженным булавой. Справиться с ними легко – киньте световую гранату и поочередно оглушите обоих меткими ударами по затылку. Если световой гранаты нет, то выманите ребят из комнаты, забегите туда сами и схватите с полку искомую вещь. Не торопитесь снимать с тела Рамиреса мешочек с золотом, а зайдите в комнату, возьмите деньги и синий ключ. Отоприте только что приобретенным ключом оба сундука – получите еще деньжат и папирус. Прочтите его и ознакомьтесь с содержанием книги на полке. Как только почувствуете, что миссию пора заканчивать, возьмите мешок с тела Рамиреса.

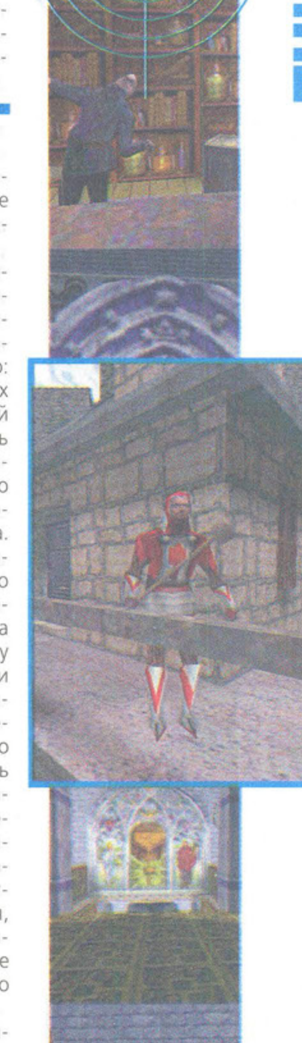
МИССИЯ ПЯТАЯ

The Sword

Покупки: 2–3 световые гранаты, 6 водяных стрел, 2 моховые стрелы, лечебный напиток, обычные стрелы.

Ваша заказчица, Виктория, поручила вам кражу магического меча у одного из самых странных баронов города. В самом начале этапа вам предстоит сделать выбор: прорываться через нескольких стражников, охраняющих главный вход, или тихо и мирно проникнуть в замок, не создавая лишней возни. Можно посоветовать именно второй вариант. Для этого развернитесь и дойдите до стены замка. Посмотрите наверх, заметите балкон и слева от него деревянную балку. Выстрелите в балку веревочной стрелой и заберитесь на балкон. Дверь перед вами взлому не подлежит, к ней надо найти ключ. Что же, спуститесь по лестнице в соседней комнате вниз, заберите из дальних ящиков световую гранату и мину. Откройте дверь и спрячьтесь в тень. По звуку шагов, чуть-чуть выглядывая, определите, когда патрулирующий коридор стражник развернется, и ползком следуйте за ним. Ковер заглушит звуки вашего передвижения, а удара дубинкой никто не услышит. Отнесите тело к лестнице и снимите синий ключ. Им-то и отоприте запертую дверь.

Пройдите налево и продвигайтесь по коридору только ползком, если не хотите получить удар в виде трех фиолетовых «заклятий», вылетающих из каменной головы в конце коридора. Не заходите в первую по ходу движения дверь, а вот из второй комнаты возьмите лечебный напиток, что в запертом сундуке. Минуйте третью комнату и заверните за угол. Залезьте в камин, потушив водяной стрелой огонь, и достаньте из секретного места слиток золота. Встав в дверном проходе, откройте синий сундук с еще одним слитком. В следующей комнате возьмите два кубка и цветок. Дойдите до конца коридора, не обращая внимания на остальные двери. Справа будут две стреляющие головы, бросьте на плиту что-нибудь из вещей (тот же цветок), чтобы прижать ее, и взломайте сундук ради новых денежных поступлений. Чуть вернитесь



назад и откройте ближайшую белую рифленую дверь синим ключом. Поднимайтесь теперь по лестнице, откройте вторую белую дверь и идите направо в туннель с зеленой травой. Не поворачивайте в проход справа, а пройдите вперед, и окажетесь в комнате с деревянными полами. Из четырех проходов с дверьми реален лишь один, что напротив туннеля (второй, если считать слева направо). Видите коридор с шахматным полом? Сейчас вам надо разделаться с одним стражником и взобраться по веревке, торчащей из пролома. Спрыгните с веревки на горку, что ведет наверх, а не вниз. Быстро и бесшумно ползите по туннелю к двум стражникам, стоящим спиной к выходу из него. Противники обменяются тремя-четырьмя фразами и разойдутся. Не упустите момент и атакуйте их в спину до конца разговора дубинкой, если успеваете достичь их спин, или огненной стрелой, если не успеваете. Вот вы и достигли магического меча, осталось только прыгнуть на красный круг и взять меч. Теперь по своим следам вернитесь к запертой в самом начале игры двери (ту, для которой вы добывали синий ключ) и спуститесь по лестнице на первый этаж. Используйте все оставшиеся боеприпасы в виде световых гранат и огненных стрел против солдат (на двух телах будут мешочки с деньгами) и порыскайте по комнатам в поисках драгоценностей. Как только почувствуете, что здоровье существенно уменьшилось, а враги побежали за подкреплением, стремитесь в самое-самое начало уровня, к деревянным воротам напротив главного входа в замок. Победа!

МИССИЯ ШЕСТАЯ

Haunted cathedral

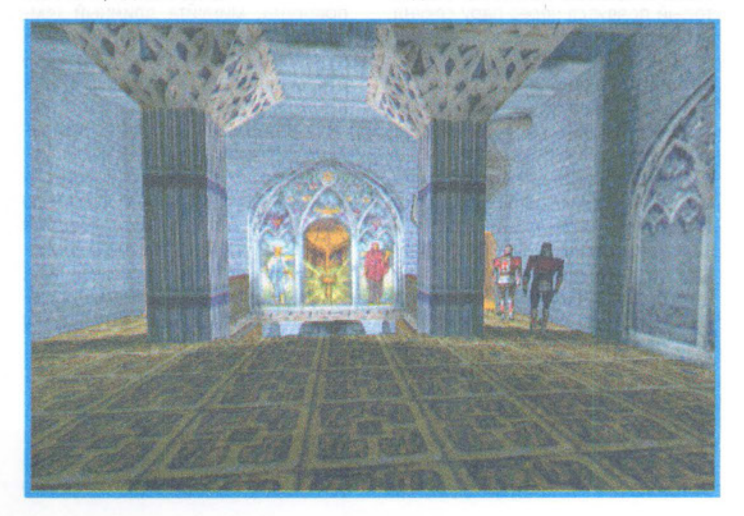
Покупки: 6 водяных стрел, 2 банки святой воды, лечебный напиток.

Свитки помощи: 200 монет – стравливайте зомби с другими врагами, чтобы не тратиться на святую воду и водяные стрелы.

Задание: найти заброшенный собор Хаммеритов и достать из него Глаз.

Сразу же зайдите в дверь слева и включите механизм в комнате. В округе зажгутся дополнительные фонари и станет значительно светлее. Пройдите вперед, взломайте дверь и заберите дюжину стрел. Поднимитесь во вторую комнату по зеленой горке и выстрелите веревочной стрелой в потолок, чтобы перебраться к двум сундукам с миной и световой гранатой. Тут может появиться зомби, убейте его двумя святыми стрелами. Выходя из дома, посмотрите вправо и возьмите лежащий с краю балки лечебный напиток. Откройте белую дверь и заберитесь по доске наверх, чтобы взять и кубок в углу. Выходите из комнаты и идите прямо вдоль извилистого переулка и пепелища от костра. Поднимитесь по горке вверх, увидите указатель новой улицы – De perrin street. От него идите налево, по зеленому склону, найдите две запертые двери. За одной будет мина, световая граната, веревочная стрела и шумовые стрелы, а за другой найдете три огненных стрелы и напиток дыхания. Вернитесь к указателю и ступайте вперед (то есть туда, куда показывает красная стрелка компаса). Ударьте сзади ящерицу и включите механизм, отвечающий за освещение. Около механизма расположены два окна. Прыгните туда и попадете в водный канал. Слева будет железная решетка, а справа – подводный проход. Ныряйте в этот проход, затем отдышитесь в небольшой выемке наверху и ныряйте на самое дно трубы, чтобы свернуть вбок, в новый подводный туннель. Тот приведет в очередной затопленный коридор. Справа будет железная решетка, около которой лежит скелет с мешочком монет, схватите его и быстро плывите вперед, по дороге возьмите плавающую моховую стрелу и выбирайтесь на свежий воздух из прохода слева. Вполне вероятно, что вам может чуть не хватить воздуха, поэтому держите наготове напиток дыхания, ведь другого случая его применить может не представиться.

Залезьте на чуть торчащий из воды столб и с него прыгните на землю. Теперь настройтесь провернуть хитрую операцию: встаньте на бугорок в левом углу, стрельните веревочной стрелой в боковой край деревянного пола сверху, поднимитесь по веревке и спрыгните с нее на пол. Выйдя из помещения, вы окажетесь в торговой части города. Порешите трех зомби, даже если придется истратить все водяные стрелы, и включите механизм, взломав замок решетки красного здания. Основательно обойдите все здания – с вывесками и без, пособирайте посуду и откройте пару сундуков с деньгами. Миновав торговую улицу (идите в сторону, противоположную красной стрелке компаса), вы выйдете к деревянному мосту, охраняемому пауком и ящерицей. Теперь есть два пути: переходить через каменный мосток или идти вперед к поваленному зданию. Ступайте к зданию, за ним найдите запертый сундук с деньгами, а внутри обнаружите серебряный слиток. Видите указатель Auldale? Вы на верном пути, шагайте вперед к заброшенному собору. Поднимитесь по ступенькам и попытайтесь открыть двери... Обойдите вокруг собора, завернув в проход слева, и заберитесь на блоки, чтобы увидеть окошко. Глаз расскажет, как попасть в собор, и у вас появится задание следовать его указаниям. Что же, идите к деревянному мостику между торговыми рядами и собором и сверните на каменный мост, который вы первоначально пропустили. Всадите веревочную стрелу в деревянную балку наверху, прыгните на веревку, а с нее – на вершину столба, окруженного водой. Возьмите лечебный напи-



ток, а из сундука достаньте банку святой воды. Прямо перед вашими глазами в углублении стоит каменная статуя со щитом и мечом, выстрелите прямо в нее огненной стрелой, и загорятся оба факела по бокам статуи. Слева отодвинется стена и откроется проход.

По нему вы попадете к двери, закрытой решеткой, и к двум пьедесталам с разрушенными статуями рядом. Возьмите и положите прямо на один из пьедесталов пару кусков статуй так, чтобы он опустился. Запрыгните на второй сами и, когда и решетка и дверь откроются, бегите внутрь. Нажмите не красный переключатель с другой стороны двери, чтобы окончательно и навсегда открыть проход. Осторожно! Не наступайте на плиты на полу, а пройдите между ними, а то получите пару стрел в спину. Последняя ловушка связана с опускающимся с потолка блоком – нужно быстро взломать запертую дверь, а то будете раздавлены. Используйте сначала отмычку с тремя зубцами, потом – с четырьмя. Оказавшись в следующей комнате, взломайте дверь слева, заберите со стола коричневый ключ и каменный полукруг. Можете прочесть оба письма.

Коричневым ключом откройте вторую дверь и прочитайте красную книгу на столе.

МИССИЯ СЕДЬМАЯ

The lost city

Задание: найти и присвоить оба талисмана Воды и Огня и вернуться из Потерянного города.

Покупки: 15 водяных стрел, напиток дыхания, световая граната.

Если купить разрешение на сбор драгоценностей, то вы сможете достать из Потерянного города три маски. В противном случае они будут считаться бесполезными, и денег за них вы не получите.

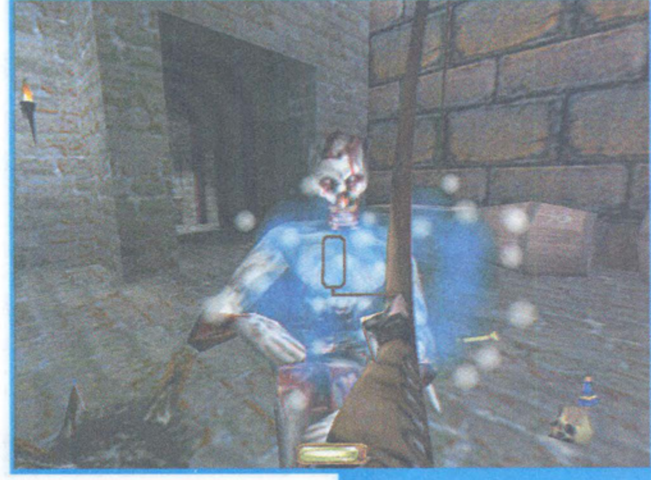
Идите прямо, и услышите шум воды. Нырните в канал, используйте каменный полукруг на белом знаке и плывите по открывшемуся проходу. Восстановите дыхание в свободной от воды части пещеры сверху и плывите прямо по туннелю, придерживаясь нижней его части. Заплывите в дырку в полу и выныривайте на свежий воздух. Если плыть, нигде не останавливаясь, то воздуха в легких только-только хватит, однако, если возникли трудности в скоростном плавании, то используйте напиток дыхания.

Вынырнув, тут же подтянитесь на выступ слева и убейте стрелами пару паучков. Если не успеете подтянуться на выступ, то упадете в озеро. Карабкайтесь по нескольким каменным выступам, чтобы попасть-таки к паучкам. Перепрыгните через водопад в проход слева с серым полом и застрелите следующее насекомое. Спрыгните поочередно на два блока внизу – обнаружите туннель. У развилки ступайте налево, проскочите через две огненные струйки около лавового озера и следуйте по пещерному проходу, пока не окажетесь на вершине каменного здания. Спуститесь в дырку в его крыше, пройдите две комнаты прямо (осторожно, местность патрулирует одна ящерица) и сверните налево в третьей. Спуститесь вниз по лестнице, минуйте один зал, и в комнате справа увидите выход из дворца.

Пройдите мимо обелиска и двух лавовых озер в заброшенный городской квартал. Быстро ликвидируйте одинокую ящерицу и заверните за угол. Если пройти налево, то по зеленому склону можно попасть в дом и забрать лежащие около лавы три огненные стрелы. Взяв их, вернитесь и идите налево. Дождитесь в домике вида на спину ящерицы, периодически обходящей местность, и ликвидируйте ее. В домике рядом лежит корона скелета – возьмите. Третья ящерица затаилась в углу, выстрелите по ней огненной стрелой и убегайте. Подлетят огненные элементалы и затеют с рептилией драку. Высуньтесь и водяной стрелой остужайте огоньки, когда ящерка затихнет. Вам доступна всего одна дорога – мимо обелиска, по лазу, по лесенке и по затемненному коридору. Пройдите через пролом в стене, чуть подождите в теньке патруль из двух огненных созданий и выманите из решетки справа третьего элементала. Решетки вам не открыть, но можно перелезть через стену в месте, где она полуразрушена. Перепрыгните через лаву, в трех домиках найдете как обычные стрелы, так и три огненные плюс ожерелье.

Идите в проход напротив решетки, найдете пьедестал с изображением трех стрел и глаза. Запомните это место и продолжайте шагать вперед – найдете пепелище от костра и записную книжку бывших обладателей талисманов Огня и Воды. Пройдите еще вперед, и очередной пьедестал возвестит о новом дворце. Зайдите внутрь и аккуратно ликвидируйте оба огонька, а после этого снимите все синие драгоценные камни в зале. Выйдите из дворца к пьедесталу и идите налево. Заберитесь на бордюр около лавового озера, поднимитесь по склону и спрыгните вниз. Идите дальше вниз, то есть не залезайте на коричневую дорожку, и найдете еще один пьедестал, обозначающий путь к талисману Воды. Залезьте на крышу любого из домиков и продолжайте ваш путь, прыгая с одной крыши на другую. Совершив десяток прыжков и преодолев лаву, осмотрите труп неудачника, заберите мешочек с деньгами и почитайте записи. Пройдите, прижимаясь к стене справа, и заберите серебряный слиток.

Вернитесь к скелету и заходите по ступенькам в усыпальницу. Быстро проскочите через дверной проход, чтобы вас не задело ловушкой. Остановитесь около пропасти и решите, что лучше – перепрыгнуть ее с разбега или выстрелить веревочной стрелой в балку сверху и воспользоваться веревкой. В комнате спуститесь по лестнице в углу и шагайте вперед. Присядьте на корточки и ползком минуйте темную комнату с черным опускающимся потолком. Вы окажитесь в центре гробницы. Осмотрите комнату слева и возьмите с постамента железный штырь lever. Также из углубления прихватите золотую фигурку и заберите драгоценности из правой комнаты. В конце зала заметите пролом, ведущий к затопленной пещере. Вот и талисман Воды! Осталось найти талисман Огня, но прежде нужно выбираться отсюда. Повторите путь, которым вы шли по усыпальнице, в обратном направлении. Избегайте драки с тремя щебечущими монстрами – запрыгните на крышу дома, где они вас не достанут. Не бойтесь



прыгать с низкой крыши на высокую, вы сможете зацепиться за нее и залезть наверх.

Бегите в пещеру, а оттуда по коричневой дорожке попадете в дворец, в зале которого вы так успешно снимали синие драгоценности. Бегите в выходу, но будьте осторожны, так как дворец теперь патрулируют щебечущие создания. Пользуйтесь их медлительностью, чтобы расстреливать стрелами. Между пьедесталом перед входом в дворец и пепелищем с книжкой бывших обладателей талисманов находится проход в пещеру слева (если смотреть на пепелище). Заверните на развилке налево и около полминуты идите по туннелю. Минуйте лавовое озеро справа, загляните в дальний домик слева ради трех огненных стрел, продолжайте путь вперед (в направлении, противоположном красной стрелке компаса). Выйдете к очередному озеру лавы и двум полузатопленным домам. На крыше ближайшего к вам найдите две водяные стрелы.

Не переходите озеро лавы по тонкому мостику, пройдите бочком вдоль левой стены и возьмите четыре водяные стрелы. По островкам переберитесь на другой конец лавового потока и заходите во дворец. Досконально осмотрите его, чтобы забрать массу сокровищ, и устраните два создания. Как найдете лестницу вниз, спуститесь по ней, пройдите под низенькими арками к механизму и используйте lever на белое отверстие рядом с колесиком. Вы создадите мост, который найдете, поднявшись и опустившись по лесенке справа, что с фиолетовыми поручнями. В коридоре, ведущему к мосту, можно заметить деревянную балку наверху. С помощью веревочной стрелы можно залезть наверх, если не боитесь встречи со стрекочущей тварью. Соберите здесь сокровища и возвращайтесь к мосту.

Путь у вас только один, и свернуть «не туда» вы не сможете, поэтому скажу лишь, что через минуту-полторы вы должны обнаружить еще один скелет. Соберите водяные стрелы рядом с ним, возьмите веревочные стрелы и прочтите записи покойного. Продолжайте движение, пока не уткнетесь в озеро лавы и торчащий из него монумент какого-то уродца. Зайдите в дом справа (тот, что ближе к вам, так как тот, что дальше, хоть и содержит два серебряных слитка, однако очень много шансов, что вы не сможете попасть в него, не окунув ноги в лаву). Выстрелите в деревянную балку на потолке веревочной стрелой и спрыгните с веревки на крышу второго дома. Отсюда, кстати, можно залезть и на крышу первого дома, где лежат две огненные стрелы и слиток. Итак, с крыши второго дома прыгните на каменный выступ за спиной статуи и по нему пройдите в башню. Аккуратненько минуйте яму с лавой и дойдите до второй башни.

Перед вами находится гигантское здание, на верхнем этаже которого лежит талисман Огня. Однако желательно вначале затушить три огненных создания, чтобы они не мешали вашим приключениям. Теперь поднимитесь на третий этаж здания. Лестничный пролет разрушен, поэтому придется искать обходной путь. Сохранитесь. Вылезайте в окно и медленно идите по карнизу налево, заверните за угол и пройдите еще одну сторону здания, а далее еще одну. Четвертая сторона здания вам и нужна. Посмотрите наверх, приготовьте веревочные стрелы и выстрелите ими в средний деревянный выступ над окном. Вскарабкайтесь по веревке наверх, прыгните в окно и заберите из сундука лечебный напиток. Коридор приведет вас к талисману Огня. Возьмите его и бегите через весь Потерянный город к выходу из него. Вам постоянно будут встречаться все новые огненные элементалы, расстреливайте их водяными стрелами или просто бегите мимо с максимальной скоростью. Как доберетесь до водопада, миссия завершится.

МИССИЯ ВОСЬМАЯ

Undercover

Талисманы Огня и Воды вы достали, но нужно еще украсть из храма Хаммеритов талисманы Земли и Воздуха. Специально для этого задания Гарретт раздобыл одежду послушника и пропуск в храм.

Покупки: 2 огненные стрелы, все газовые стрелы, 3 лечебных напитка, 1 моховая стрела.

Самая легкая и самая прибыльная миссия. Найдите в городе собор Хаммеритов, подойдите к охраннику у входных ворот и прочтите имеющийся у вас свиток. Решетка поднимется, и вы сможете зайти в собор. Чтобы вам не мешали «работать», соблюдайте несколько правил. Правило номер один – не заходить при Хаммеритах в комнаты, отмеченные красным перевернутым молоточком. Правило номер два – не брать драгоценности, если рядом стоит Хаммерит. Правило номер три – лучше всего забрать все драгоценности после того, как тихо нейтрализуете всех солдат и священников в храме. Если действовать правильно, то тревога даже не поднимется и вы пощелкаете дубинкой всех Хаммеритов без каких-либо проблем. Четвертое правило – особо запомните нахождение выделенных жирным шрифтом **переключателей** и путь к ним. Только запомните, но пока не используйте их! Правило пятое – не используйте вашу веревочную стрелу, она очень пригодится в самом конце.

Итак, пройдите первую комнату, и заметите ступеньки на этаж ниже (Lower floor). Перед тем как спуститься туда, зайдите в комнату слева от ступенек и возьмите со стола с книжкой папирус. На нижнем этаже пройдите чуть налево, а затем направо. Слева от вас будет находиться дверь с изображением красно-желтого молота на белом фоне. Убедитесь, что охранники вас не видят, посмотрите в окошко и воспользуйтесь ситуацией, чтобы оглушить верховного жреца: он либо за деревянной доской в правом углу комнаты, либо молится в келье, что напротив окна. Обязательно бесшумно оглушите его и заберите из кельи ключ и драгоценности. Приступайте к зачистке этажа, где вы находитесь, от трех стражников. Они ходят поодиночке, их легко оглушить, а тела бросить в одну из комнат и закрыть туда дверь. Как только все три Хаммерита будут нейтрализованы, обойдите все комнаты на этаже, открывайте ящики, собирайте посуду и монеты и ключи другого вида.

Вернитесь на первый этаж храма (Upper floor) и пройдите по вашей карте в библиотеку. Взломайте здесь дверь с красным молоточком или откройте ее ключом, постаравшись сделать это до прихода патрулирующего местность солдата. Откройте ключом из кельи верховного жреца сундук – получите свиток. Прочтите его, и суть задания станет вам предельно ясна.

Спуститесь с нижнего этажа в подвал храма (Basement). Здесь оглушите одиночного Хаммерита и взломайте дверь в центре этажа, ведущего на кухню (kitchen). Соберите все сокровища и внимательно посмотрите на камин за полуразрушенной кирпичной стеной – заметите красный **переключатель (1)** рядом. Пора навестить инквизитора, который спит в камере пыток на противоположной стороне этажа. Используйте моховую стрелу на пол рядом с кроватью и оглушите спящего. Советую его не будить, а то он сразу нападет на вас независимо от вашего поведения. В самой камере пыток обнаружится какой-то железный стол слева от дверного прохода, а за ним еще **переключатель (2)**.

Пройдите вдоль клеток слева и спуститесь по проходу, чтобы попасть в катакомбы храма. Здесь гуляют всего два солдата, и оглушить их можно очень просто, после чего собрать мешочки с золотом со всех саркофагов катакомб.

Вернитесь на первый этаж. Около лестницы на нижний этаж ходят два солдата. После понятной процедуры хватайте их бесчувственные тела и бегите с ними вниз по лестнице, где бросайте их в любом месте. Зайдите в хранилище святынь (reliquary) на первом этаже и нейтрализуйте солдатика. Посмотрите за постаментом с черепом и обнаружите тщательно укрытый **переключатель (3)**.

Теперь способные вам противостоять солдаты остались лишь в трех местах. Идите в главный зал храма (main chapel) и выстрелите газовой стрелой прямо между двумя разговаривающими Хаммеритами, после чего забирайте бесхозный золотой молоточек. Идите на второй этаж и доберитесь до тренировочной комнаты (sparring room), а отсюда попадёте в сад (garden). Идите, прижавшись к правой дальней стены сада, и смотрите снизу на белый узорчатый бордюрчик, чтобы в середине него найти еще **переключатель (4)**.

Теперь из тренировочной комнаты зайдите к усыпальницам храма (graveyard). Выстрелите газовой стрелой между разговаривающими солдатами, чтобы «вырубить» их обоих.

Соберите мешочки с деньгами со всех склепов. Прочтите все надписи на золотистых табличках в верхней части каждого склепа, пока не узрите «Here lies Brother Mason, truest of scholars». Зайдите внутрь склепа и посмотрите на потолок – заметите последний **переключатель (5)**.

Осталось уложить Хаммеритов у главного входа в храм и в казармах. Для этого огрейте дубинкой того, кто стоит рядом с каменным молотом, затем оглушите стражника на мосту. Зайдите в казарму рядом с запиской и огрейте одного стражника, а затем ослепите световой гранатой другого, чтобы нейтрализовать и его. Вторая казарма обжита последним стражником, который даже не поймет, почему он проваливается в темноту. Все! Стражники закончились, можете облазить весь храм в поисках еще не взятых сокровищ. Как только наберете две с половиной тысячи монет, считайте, что больше делать здесь нечего и можно завершать вашу миссию.

Для этого еще раз посетите все переключатели, выделенные жирным шрифтом, и проверьте наличие папируса, взятого в самом начале прохождения этапа на первом этаже. Вам нужно успеть за пять минуть добежать до всех пяти переключателей и использовать каждый из них. Начинать советую с хранилища святынь (3), затем бегите на второй этаж, где из тренировочной комнаты домчитесь до переключателей в саду (5) и в усыпальнице (4). Оперативно спуститесь в подвал храма и используйте два последних переключателя на кухне (1) и в камере пыток (2). Послышится характерный звук, оповещающий о вашем успехе!

Наверное, в ходе ваших поисков вы уже нашли комнату с высоким потолком и двумя решетками. Если не нашли, то пройдите по коридору слева от второго выхода (не тот, что рядом с кухонным помещением) из столовой (dining room) на втором этаже. Спрыгните вниз, сохранитесь и выстрелите веревочной стрелой в потолок. Поднимитесь с помощью веревки к решеткам, одна из которых уже открылась (если все переключатели нажаты). Нажмите переключатель в ней, и вторая решетка рядом поднимется. За ней сложены талисманы Земли и Воздуха. Однако не спешите хватать их, иначе получите серьезные удары по здоровью. Встаньте максимально близко к талисманам и прочтите папирус. Облачка вокруг талисманов исчезнут, поднимется тревога. Берите талисманы и выбирайтесь из храма. Как только окажетесь на улице, миссия закончится.

МИССИЯ ДЕВЯТАЯ

Return to the Cathedral

Пора довершить начатое и проникнуть в заброшенный собор с целью похищения Глаза.

Покупки: 5 водяных стрел, 3 световые гранаты, 4 огненные стрелы, 2 лечебных напитка.

Все покупки, которые мы вам предлагаем сделать, важны, поэтому пройдите предыдущую миссию, набрав не менее 2 550 монет. Иначе прохождение девятого этапа, и без того достаточно сложное, станет очень сложным. Все ваши враги принадлежат к классу нежити: это зомби, скелеты и призраки. С зомби разбирайтесь как обычно – святыми водяными стрелами, но только если их больше двух. Тогда заманите их в узкий проход, чтобы оба получали урон от всплеска одной стрелы. Если же зомби гуляет один, то используйте огненную стрелу. Хватает и одной, если выстрелить в спину или в голову.

Скелеты убиваются в очень упорном рукопашном бою. Постарайтесь бросить им в лицо световую гранату, от которой они теряют половину жизней, и быстро нанести два-три удара, пока они ослеплли. Старайтесь выманить всех скелетов и зомби поблизости, чтобы одной гранатой поразить всех противников, а второй просто убить.

Призраков вы уже видели, так что убивайте их, как обычно. То есть подбегайте и быстро бейте мечом, не давая им сконцентрироваться для заклинания.

Итак, поставьте каждый из четырех талисманов в соответствующую ему статую, и двери собора откроются. Не взламывайте двери перед вами, а пройдите в одну из дверей сбоку и пройдите вперед. Через две двери вы попадете в главный зал заброшенного собора. Тут вас поджидают три скелета, три зомби и один призрак. Дайте себя заметить и отступите вглубь коридора. Скелеты бросятся вперед, в то время как неповоротливые зомби останутся у них за спиной. Постарайтесь выманить одновременно всех трех скелетов и ки-

нуть им под ноги пару световых гранат. Со скелетами покончено, но тут подоспели зомби. Используйте одну банку святой воды и стреляйте в зомби по возможности так, чтобы всплеск святой воды накрывал не одного, а двух или даже трех. Выбегайте в зал и быстрыми ударами уничтожьте одинокого призрака. Используйте лечебные напитки, чтобы восстановить здоровье, но не до конца, а чтобы осталось место как минимум для четырех сердец.

В зале стоит гигантское изображение каменного молота, на котором и лежит нужный нам Глаз. Но пока зайдите в комнату справа от молота, чтобы взять еще святой воды, водяную стрелу и попить из фонтанчика, который поднимет здоровье на четыре пункта. Теперь ступайте в дверь слева от молота и запомните дверь рядом с красной книжкой и костями. Поднимитесь по лестнице до самого верха, зайдите в комнату, достаньте моховую стрелу из сундука и запомните железную дверь, что не поддается взлому. Пройдите вперед по деревянной доске, откройте два сундука с деньгами, снова пройдите по доске, заберите две водяные стрелы из сундука рядом с колоколом и взломайте дверь после следующей доски. Возьмите чашу и огненную стрелу. Подберите тело брата Мортелло и выйдите с ним на доску за дверью. Киньте его на возвышение, что внизу слева от доски, и спрыгивайте туда сами. Сбросьте тело уже на пол зала и пройдите в дверь за вами. Видите, как можно допрыгнуть до вершины каменного молота? Хватайте Глаз!

Теперь вернитесь к лестнице и на этот раз спуститесь вниз, в подвал. Здесь ходит одинокий зомби и призрак. Советую призрака порубить, а на зомби не обращать внимания – он вас не догонит. Включите механизм, отвечающий за работу лифтов, возьмите слитки, взломайте дверь в винный погреб и собирайте драгоценное вино. Уходя из подвала, заберите из винного погреба тело брата Рено. Выходите из самого собора через дверь рядом с лестницей. Послушайте разговор души брата Муруса и ждите появления двух зомби. Расстреляйте их двумя-тремя огненными стрелами и возьмите из колодца неподалеку водяную стрелу. Не прыгайте вниз по разрушенным ступенькам, а заходите внутрь жилища святого Йора (Yora's). Выманите скелет во двор, после чего ослепите и добейте. Вернитесь обратно в жилище, возьмите из комнатушки сбоку вазу, пройдите вперед. Там заметите два пути: по лестнице вверх и в зал с письменным столом посередине. Мчитесь в зал, хватайте лечебный напиток со стола и убегайте от зомби по лестнице вверх. Тут гуляет еще пара зомби, но они все так же неповоротливы, а комнат так много, что убежать от них очень легко. Видите выбитую и лежащую на полу дверь? Зайдите внутрь именно этой комнаты, минуйте пару следующих, и найдете сундук с четками (Rosary beads). Убегайте из жилища Йоры во дворик, где вы встречали дух брата Муруса.

Спуститесь вниз по сломанной лестнице и послушайте просьбу духа достать ему святой символ. Идите через арку и притаитесь в тени. Вскоре дверь перед вами откроется, оттуда выйдет кто-то из нежити. Если это зомби, то пока проигнорируйте его. Если же это скелет, то тихонько проследуйте за ним и ударьте мечом в спину. Спрячьте тело и вернитесь ко входу в арку, чтобы дождаться и так же точно ликвидировать другого скелета. Осталась пара зомби, которых можно убить оставшимися огненными стрелами. Посмотрите на карту! На ней ясно показаны сломанные ступеньки (в виде четырех очень близких полосок в центре), а значит, вам совершенно ясно ваше местонахождение. Как вы поняли, из арки нужно пройти в дверь слева, чтобы попасть в жилище святого Теннора (Tennor's). Пройдите вперед и сверните налево.

Вы окажитесь в плавильной мастерской. Прочтите письмо на стене, чтобы понять, как можно создавать с помощью форм новые вещи. Возьмите с полки форму с изображением молоточка, используйте ее на металлический квадрат перед чаном с раскаленным металлом. Нажмите на левый рычаг, чтобы закрыть форму, а затем на правый, чтобы металл потек из чана. Досчитайте до десяти, снова нажмите правый рычаг, чтобы остановить поток металла, и левый, чтобы открыть форму. Заберите святой символ в виде железного молоточка. Вернитесь к духу, что около арки, и он даст задание найти святую книгу. Найдите дорогу в жилище святого Вейла (Vale's) и почитайте рукопись на столике. Справа будет проход к гробу святого, рядом с которым лежит лечебный напиток. Вернитесь обратно к столику с рукописью и пройдите вперед, чтобы заметить второй столик. Запрыгните на него, а затем вскарабкайтесь на верхний бордюр (залезть можно и с помощью веревочной лестницы). Возьмите валяющуюся здесь святую книгу (Prayer book) и вернитесь к духу. Дух опять не успокоится, а нагло попросит притащить еще его любимую свечу.

Идите снова в жилище святого Теннора, найдите железную лестницу на второй этаж, около гроба святого подберите три огненные стрелы. Прямо напротив начала лестницы можно заметить стальной брус, по которому можно попасть в новое место. Обойдите второй этаж, чтобы найти бордюр, с которого нужно запрыгнуть на брус. Оказавшись во дворике, заберитесь на крышу крохотного деревянного загончика, где найдете мешок с золотом и свечку. Вернитесь к духу, и он прикажет вам прийти к его могиле на кладбище (Cemetery). Однако вам нужен ключ, чтобы попасть туда... Зайдите в здание прямо напротив арки (Jenel's), откуда выходила нежить и, пройдя вперед, упадите на лифт внизу. Нажмите на кнопку на стене, и лифт поднимет вас обратно наверх. Так вы сможете пройти в комнату с одним зомби и синим сундуком с ключом от кладбища (Cemetery key).

На кладбище убейте двух зомби и найдите дух. Приложите четки к надгробию, затем используйте на него свечу и прочтите святую книгу. Дух тут же пожалуется, что ваш святой символ не был благословлен. Для этого идите снова в жилище Jenel's и спуститесь на лифте вниз. Аккуратно пройдите вдоль стеночки слева, чтобы не потревожить зомби из деревянных дверок справа, и взломайте дверь. Поднимитесь вверх по лестнице и используйте святой молоток на воде. Он упадет в нее и станет благословленным, да и цвет немного изменится. Вернитесь к духу и используйте благословенный молоток на надгробии – получите массу благодарностей и ключ (Armory key). С помощью этого ключа откройте железную дверь в самом соборе.

Возьмите огненную стрелу и взрывчатку.

Найдите ворота (Cloister gate) напротив входа в жилище Vale's. Положите прямо перед ними взрывчатку, отойдите и выстрелите по взрывчатке огненной стрелой. В результате взрыва ворота рухнут, и вы сможете выбраться из заброшенного собора.

Мы не затронули такую тему, как изучение подземных катакомб, спуститься в которые можно из любого жилища. Патруль здесь откровенно слаб – всего один зомби. В катакомбах есть два интересных момента – комната с ящиками, охраняемая скелетом, где вы найдете пару слитков, лечебный напиток и святую воду. Второй секрет из категории «супер»... Если отнести тело покойного брата Мортелло в его разрытую могилу на кладбище, то загробный голос как раз и расскажет об этом секрете катакомб. Смысл таков: найдите комнату с двумя золотистыми изображениями святых (это рядом с лифтом в жилище святого Vale's) и нажмите на тайную кнопку в самом-самом правом верхнем углу. Золотистое изображение отодвинется, и откроется проход в потайную комнату с двумя минами, четырьмя водяными стрелами, двумя моховыми стрелами и двумя банками со святой водой.

МИССИЯ ДЕСЯТАЯ

Escape!

Враги. Обезьяны с мечами очень проворны и двигаются даже быстрее вас. Здоровьем слабоваты – убить можно одной метко попавшей огненной стрелой. Или одним ударом с замахом и двумя обычными. Не давайте им напасть всем вместе – уложите специальными стрелами часть из них и добейте оставшуюся обезьяну.

Муховик. Зеленое создание типа гигантского богомола. Необыкновенно живуч, поэтому лучше применяйте газовые стрелы или мины. В довершение ко всем пакостям плюется роями жалящих насекомых, очень быстро отнимающих здоровье.

Камикадзе. Маленькое зеленое насекомое. При вашем приближении кидается на вас и мило взрывается. К счастью, обладает плохим зрением, а посему убивается на средней дистанции одной стрелой из лука. Главное – вовремя заметить и не наступить.

Покупки отсутствуют. Да, нехорошо поступил с нашим подопечным Константин... Теперь придется выбираться из его замка, а потом искать способы отомстить нехорошему созданию. Начинаете этап вы несколько нестандартно: всего лишь с одним мечом и одной третьей частью здоровья.

За алтарем, что прямо перед вами, лежит дубинка, веревочные и шумовые стрелы плюс мешочек с 1 311 монетами. Теперь возьмите газовую стрелу у запертых ворот сзади и выходите из зала.

Тут же возьмите из огненного чана на перилах лестницы огненную стрелу и пройдите немного вперед. Вы окажетесь на возвышении с двумя наклонными спусками вниз, возьмите напротив них фиолетовый фрукт и съешьте его. Запомните, что надо находить как можно больше таких фруктов, ведь если их съесть, то восстановите две единицы здоровья Гарретта. Сейчас нужно уложить двух обезьян и муховика. Для этого присядьте наверху склона в тень и подождите, пока муховик не попадет в прицел. Желательно, чтобы рядом стояла обезьяна, тогда накроете газом обоих врагов. В любом случае всадите огненную стрелу в другую обезьяну. Поднимите моховую стрелу, заберите огненную стрелу из факела внизу склона. Выстрелите веревочной стрелой в потолок и заберитесь в отверстие в стене напротив склона. Хватайте слиток среди костей, мину, три газовые мины, световые гранаты, лечебный напиток, 20 обычных стрел и пару шумовых. Снова воспользуйтесь веревочной стрелой, чтобы достать торчащую в потолке газовую стрелу. Пройдите в комнату слева от отверстия в стене, заберите в ней фрукт и водяную стрелу. В углу найдете тщательно укрытый проход в пещеры, однако соваться пока далеко в них не советую – просто возьмите газовую стрелу и вернитесь. Выйдите обратно к месту первой встречи с врагами. В комнате справа найдете газовую стрелу и опять же восстанавливающий жизни фрукт.

Теперь направо, к тропинке из серого гравия, где атакуйте одинокую крысу метким ударом по спине. В следующей комнате обязательно возьмите две огненные стрелы у левой стены и одну водяную. Собирайте все фрукты и драгоценности (заметьте вход в пещеры). В следующем зале уложите газовой стрелой муховика и потратьте огненные стрелы на обеих обезьян. Пришло время зайти в пещеры: помимо редких пауков, тут противников не найдется, и вы сможете, пройдя по пещерам налево (если смотреть лицом к входу), попасть в новый зал. Зал с одним муховиком и парой камикадзе. Забравшись на деревянный выступ, найдите комнату с тремя газовыми стрелами, газовыми и обычными минами, стандартными и веревочными стрелами, световой гранатой и тремя слитками серебра. Более того, здесь же лежит книжка, в который описывается ритуал с использованием Глаза для насылания всеобщего Хаоса.

Исследуя пещеры, собирайте моховые и водяные стрелы. Вернитесь к точке входа и от нее идите направо, вскоре окажетесь на возвышении над магической фигурой с зажженными огнями. Пришла пора использовать огненные стрелы для мгновенного уничтожения огненного создания внизу, иначе потом с ним хлопот не оберетесь. Прыгайте вниз, хватайте две огненные стрелы из огней на концах фигуры и встречайте несколько ящериц. Советую сразу же израсходовать на нейтрализацию первых двух ящериц ваши огненные стрелы и потратить одну газовую (оставьте заначку в две стрелы) на следующего противника. От двух или даже одной ящерицы можно отбиться с помощью меча или обычных стрел, если воспользоваться тактикой «выстрелил – отпрыгнул назад».

Соберите в залах фрукты и слопайте их для поднятия здоровья. Заберитесь в последнем зале на деревянный выступ, чтобы в комнате найти новые световые гранаты, обычные стрелы, газовые мины и книжку, очень важную для понимания смысла вашей финальной миссии. Константин, он же Обманщик (Trickster), хочет каким-то

образом разрушить все технологии, дабы миром правила одна магия, а электрический свет не мешал ему нагонять на людей мечты и кошмары. Найдите путь в каменную комнату, благо она находится немного справа отсюда. Перед как отправиться туда, побегайте по еще не обследованным областям, чтобы поискать побольше золота и боеприпасов. Так, в пещере справа найдете еще одну огненную стрелу.

Идите по коридорам, пользуйтесь всеми имеющимися моховыми стрелами, дабы железный пол не делал такими громкими ваши шаги, и как можно аккуратней уложите трех патрулирующих обезьян. Можете применить огненную стрелу, чтобы упростить задачу. Поднимитесь по склону наверх и открывайте дверь. Поднимитесь по лестнице на первый этаж. Если чувствуете в себе силы уничтожить всех местных монстров, то сделайте это и обыщите комнаты для добычи трех-четырех сотен монет. Впрочем, можно и сразу убежать из замка, если здоровье слабовато и полезные стрелы уже кончаются. Бегите от лестницы налево, поверните направо, и секунд через десять слева заметите выход из замка Константина.

МИССИЯ ОДИННАДЦАТАЯ

Strange Bedfellows

Покупки: 3 газовые стрелы, 3 лечебных напитка, световая граната

Новые противники: красный паук очень опасен. Кидает в вас паутину, которая не позволяет пользоваться оружием, хотя двигаться вы можете. Избавиться от паутины можно, лишь нажимая **левую кнопку** мыши. Тот же красный паук кидает в вас и фиолетовую магию, так что аккуратней с ним. Лучше потратить одну световую гранату, чем все лечебные напитки.

Нужно пробраться в храм и найти верховного жреца, чтобы узнать побольше о Константине. Шагайте в храм Хаммеритов, перед входом в него возьмите колчан со стрелами. В казармах по бокам от сваленного молота соберите все стрелы и возьмите световую гранату. Пройдите в центр этажа храма, нейтрализуйте муховика и красного паука. С нижнего этажа скорее всего прибежит еще обезьяна. Соберите отовсюду стрелы, а в библиотеке возьмите одну веревочную стрелу и световую гранату. В главном зале храма (он же main chapel) заметите, что алтарь исчез, а на его месте оказался проход в пещеры. Если хотите, туда и идите, однако советую обследовать храм до конца.

Спускайтесь на нижний этаж, идите в коридор слева и взламывайте запертые двери в комнаты жрецов. Разберитесь с одинокой обезьяной. В одной из келий найдете световую гранату, а в комнате с ящиками лежат множество стрел и три мины. Важно заглянуть и в комнату верховного жреца, дабы найти там паука и лечебный напиток. Спуститесь в подвал, на складе найдете еще световую гранату около саркофага. Вернитесь к главному залу храма и спускайтесь по лестнице в пещеры. Здесь подстерегите двух обезьян, патрулирующих коридоры, чтобы оглушить их. Осталось еще две обезьяны, которых можно выманить к себе и ослепить световой гранатой. Обследуйте пещеры – найдете спуск вниз. Рядом с ним горит костер, возьмите из него огненную стрелу. Неподалеку живут два паука, охраняющих маленькую пещеру с мертвым Хаммеритом и долотом (chisel). Переходите по спуску в нижние пещеры.

Запомните запертую дверь рядом с местом спуска, взломать ее нельзя, поэтому нужно добывать ключ. Обычными стрелами снимите гуляющую по деревянным балкам внизу обезьяну. Спуститесь к этим балкам по очередному ведущему вниз проходу. Возьмите две огненные стрелы из центрального огня в соответствующей комнате, заберите моховые стрелы из другой комнаты и уложите прибежавшую обезьяну и паука: можете потратить огненную стрелу. Снайперски снимите камикадзе, если он появится.

Пройдите по перекрещенным балкам вперед, схватите водяные стрелы в бассейне и спуститесь вниз по высеченной из камня винтовой лестнице. Встаньте вплотную к окну в виде молота и выслушайте слова солдата. Заберите синий ключ и пергамент. Последний является картой этапа, поэтому обязательно загляните в этот пергамент. Синий же ключ нужен для открывания запертой двери. Впрочем, он подходит и для всех других запертых дверей в пещерах.

Откройте ее и зайдите в серию темных залов, обжитых тремя обезьянами, пауками и муховиком. Драки вполне можно избежать, если сразу прижаться к левой стене и ползти вдоль нее, пока не минуете три факела (опять же те, что на левой стене). Спуститесь к плоту, а затем найдите еще один ход вниз. Справа находится зал с тремя обезьянами. Их легко снять парочкой газовых стрел или ослеплением оставшимися световыми гранатами. Старайтесь не поднимать много шума и не дайте убежать недобитому врагу, ведь в соседних комнатах дежурит еще полдюжины обезьян. Правда, они все очень увлечены созерцанием костров, поэтому их можно всех оглушить дубинкой заранее. В любом случае возьмите тело жреца, что лежит на растениях напротив костра, и отнесите его к плоту. Встаньте на плот и положите на него же тело. Дерните за палку рядом с плотом, дабы оттолкнуться от берега. Постарайтесь, чтобы оно ни в коем случае не упало в воду (утонет жрец – пеняйте сами на себя), и ждите завершения вашего плавания. Поднесите жреца к окошку в форме молота, и миссия завершится.

МИССИЯ ДВЕНАДЦАТАЯ

Into the Maw of Chaos

Цель этапа – найти Константина и подменить Глаз на подделку. Миссия веселая и очень насыщенная действием. Бегите вперед по длинному туннелю и никого не атакуйте: постоянно будут подходить все новые и новые твари, поэтому битва с ними никогда не закончится. Просто бегите мимо всех созданий, обязательно заскакивая в фиолетовые коридорчики по бокам: избежите схваток на небольшом участке пути и найдете в каждом коридорчике по две газовых стрелы. Постарайтесь подольше оставаться незамеченным и держитесь

в тени, но если за вами погонятся, то просто бегите со всех ног вперед. В фиолетовых коридорах поднимите на бегу штук шесть газовых стрел и мчитесь дальше вниз по склону. Выбежав к лаве, прыгните на каменный выступ слева, и можете перевести дух – здесь вас уже не достанут.

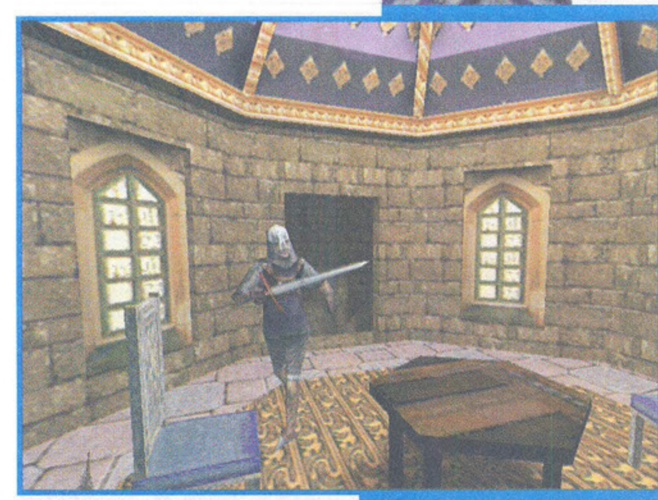
Спрыгивайте на второй выступ и следуйте по проходу. Не подходите вплотную к светящимся кристаллам, иначе начнете терять жизнь! На ледяном полу вы почувствуете, что кристаллы вас немного притягивают, поэтому приготовьтесь пятиться от них назад. Осторожно соберите лежащие прямо рядом с кристаллами водяные стрелы, все восемь или, по крайней мере, не меньше четырех. Миновав первый участок ледяной поверхности, снимите стрелой одинокого камикадзе.

Перед вами длинный ледяной спуск, по которому вам обеспечено несколько секунд езды в стиле американских горок. Постарайтесь потерять на этом участке не более одной-двух жизней. Теперь приготовьте водяные стрелы и подползите по теньку к огненному элементалу. Затушите его меткой стрелой и соберите шесть огненных стрел с крохотного островка у лавового ручья. Ступайте дальше по проходу, пройдите мимо глубокой пропасти, где периодически пролетают коконы с монстрами, и испытайте еще раз ощущение скоростного спуска по ледяной горке. Кстати, перед и во время первых трех секунд такого спуска прижмитесь к правой стене, чтобы заскочить на каменный пол, найдете огненную стрелу и четыре фрукта под растениями. Продолжайте спуск, лавируя между кристаллами. В зале прыгайте в воду за кристаллической колонной – окажетесь в затопленных туннелях. Как только появится возможность, отдышитесь и смело плывите вперед. Через некоторое время запас кислорода в легких подойдет к концу, и тут вы увидите окошко в левой стене. Постойте на выступе, пока не надышитесь, и ныряйте обратно.

Длинный туннель приведет вас в комнату, внизу которой вы увидите пройденную уже кристаллическую колонну, но не сбоку, а сверху. Выныривайте так, чтобы упасть прямо в дырку этой колонны, и окажетесь в новой местности. Ух ты, какое большое дерево! Прикончите ударами или выстрелами в спину двух патрулирующих обезьян (это легко – они не видят друг друга) и обойдите дерево кругом, дабы найти вход в него. Расстреляйте трех пауков и соберите все три плода. Залезьте на один выступ, затем на второй и выстрелите веревочной стрелой в деревянную поверхность рядом с потоком огненных искорок так, чтобы, запрыгнув на веревку, можно было спрыгнуть на следующий выступ. Возьмите с него моховые стрелы, заберитесь на другой выступ и выстрелите веревочной стрелой рядом со следующим, дабы по веревке на него забраться. Теперь с этого выступа идите наверх по чуть наклоненной поверхности, и персонаж выберется из этого огромнейшего дерева.

Пройдите в проход с кристаллами по бокам и бегите направо. Не обращайте внимания на пауков, им за вами не угнаться. Если хотите все-таки перебить их, то газовыми стрелами нейтрализуйте два красных создания, а уж потом принимайтесь за их обычных собратьев. Однако лучше пробежать в проход слева, по мосту из огненных искр, в величественный коридор с освещением из фиолетовых алмазов. Не свалитесь в лавовые потоки по бокам, то есть придерживайтесь центра пути. Свет алмазы дают неравномерной, и остается почти непрерывная полоса тени, которая позволит вплотную подойти к охраняющей выход обезьяне. Снимите ее огненной стрелой, идите вперед и снимите следующей огненной стрелой обезьяну, обходящую путь над озером лавы. Также расправьтесь и с третьим врагом, после чего следуйте по проходу. Перепрыгните дыру, шагайте по горному выступу над лавой примерно минуту. Увидите телепортатор, из которого появляются все новые и новые монстры. Можно прекратить это безобразие, и нужно, если вы играете на уровне сложности Expert. Все же даже приверженцам «нормальной» сложности советую не отказать себе в удовольствии разрушить телепортатор. Для этого надо четырьмя стрелами разных видов попасть по четырем светящимся шарам около телепортатора. Огненная стрела должна попасть в синий шар, водяная – в красный, газовая – в зеленоватый, а моховая – в белый. Как только все шары исчезнут в результате ваших метких попаданий, телепортатор тоже исчезнет, а значит, прекратится поток войск монстров, атакующих храм Хаммеритов и сам город.

Идите вперед, к финальной схватке с главных антигероем игры, Константином. Нужно отнять у него глаз вашего героя, ну и мир спасти желательно. Переберитесь через каменное препятствие с помощью лиан и ползите по туннелю. Оставайтесь в тени и ни в коем случае не дайте себя обнаружить. Константин очень силен: он сразу запирает выход из комнаты огромных кристаллом и начинает посылать на вас мух, а затем и огненные шары, которые вас мгновенно убивают. Самому Константину вашим оружием вред причинить нельзя...



Драки надо избежать в любом случае. Сделать это достаточно просто – смотрите, как враг зажигает зеленый огонь, а затем развернется и пойдет к следующему постаменту, дабы зажечь другой огонь, синего цвета. В это время, пока он идет к огню и произносит заклинание, подберитесь к Глазу в центре и используйте на него подделку (Fake Eye). Для того чтобы не беспокоиться о шуме и не ползти, а бежать, сделайте парочкой моховых стрел бесшумную дорожку к Глазу. Итак, замена произошла, быстро отползайте в тень. Ждите пока Константин не зажжет все огни, прочитав над ними заклинания. Вскоре он подойдет к Глазу и начнет последние слова ритуала. Тут-то фальшивый Глаз и взорвется, убив Константина-демона. Смотрите финальный мультик и начинайте проходить «Вора» заново – на уровне сложности Expert. Между прочим, несмотря на слова Гаррета, что-то мне подсказывает, что мы увидим и вторую часть Thief: the Dark Project.

Владимир Веселов

TIDES OF WAR

РАЗРАБОТЧИК	Devil's Thumb Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ	GT Interactive Software
ВЫХОД	ноябрь 1998 г.
ЖАНР	стратегия в реальном времени
ТРЕБОВАНИЯ	P–120, 16 Мб
ГРАФИКА	★★★★★★★★☆☆
ЗВУК	★★★★★★★☆☆☆
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★☆☆
ОБЩИЙ РЕЙТИНГ	8.7 Хотя до уровня Pirates! игра не дотянула, побаловаться с ней стоит

«Когда я на обратном пути из Эльдорадо огибал мыс Горн, мне повстречались два пиратских корабля. Мой корабль, нагруженный захваченными в Храме Солнца сокровищами, не мог развить ход, пришлось принимать бой. Матросы, помня о причитающейся им доле добычи, дрались как черти, одного пирата мы потопили орудийным огнем, второго взяли на абордаж».

Это не цитата из морского романа и не выписка из вахтенного журнала искателя приключений позапрошлого века. Примерно такие истории сможете рассказывать о себе вы, пройдя до конца игру Tides of War. Долгие океанские путешествия, исследования морей и континентов, поиски сокровищ, покорение диких племен, ну и, конечно же, многочисленные морские баталии – вот что ожидает вас в этой игре.

Игра протекает в некоем вымышленном мире, однако он очень напоминает наш собственный на рубеже XVII и XVIII столетий. Очертания океанов и континентов, расположение портов, политическая ситуация, типы кораблей и характеристики оружия очень близки к реальности, хотя есть и серьезные отличия.

Взглянув на общую карту, легко заметить отличия мира Tides of War от реального. Хотя континенты лежат там, где им и положено, они как бы раздроблены на множество островов, нечто подобное могло бы произойти, если бы уровень Мирового океана поднялся на десяток метров. Кроме видимых отличий есть и невидимые, например, по территории Северной Америки протекает река, по которой можно забраться в самый центр материка (нечто вроде Миссисипи, только гораздо полноводнее).

События игры протекают на фоне непрекращающейся войны между Королевством Энглия (Kingdom of Angland) и Великим Герцогством Дарн (Grand Duchy of Darn), в которых без труда угадываются Англия и Испания. Другие присутствующие в игре государства тоже имеют реальные прототипы: Францию, Голландию, Португалию и пр. Конечно же, имеется и нечто типа «Берегового братства», объединяющего пиратов. В начале игры вы можете воевать за Энглию или Дарн, однако в нескольких миссиях есть возможность податься в пираты. В зависимости от того, в какой кампании вы податитесь в «джентльмены удачи», можно попасть к северным или южным пиратам. Впрочем, попиратствовав немного, вы опять окажетесь на королевской службе.

КАМПАНИИ

Как вы, наверное, уже поняли, всего в игре четыре кампании. Наиболее простая из них – первая, за Королевство Энглию, а наиболее сложная – за северных пиратов. Миссии довольно разнообразны и в пределах кампании не повторяют друг друга (несмотря на то, что цели у них иногда одинаковы). А вот в разных кампаниях многие миссии выглядят похоже, игру это совершенно не портит, только дает возможность рассмотреть подробно только первую кампанию, а при описании остальных ссылаться на неё.

Создатели игры почему-то применили странную двойную нумерацию миссий (акт и сцена), мы не станем ее придерживаться и будем нумеровать миссии по порядку. Для облегчения знакомства с игрой вместо названий миссий приводится то, о чем в ней идет речь.

Давно известно, что учиться плавать лучше на глубоких местах, поэтому мы не станем долго и нудно рассказывать об особенностях игры, ее интерфейсе и т. п. Лучше сразу ввяжемся в кампанию на стороне Энглии, примем под свое командование канонерку Defiant, и, получив приказ от адмирала Willoughby, отправимся в плавание в порт Dundeal.

КОРОЛЕВСТВО ЭНГЛИЯ

1. УПРАВЛЕНИЕ КОРАБЛЕМ

Пред вами окно в мир старинных парусников, необозримых просторов океана и неведомых земель. В центре находится ваш корабль, с помощью **стрелок** на цифровой клавиатуре (при нажатой клавише **Num Lock**) можно несколько сместить его и увеличить в ту или иную сторону поле обзора. Впрочем, поскольку дальность стрельбы орудий не превышает половины экрана, особого смысла в таком смещении нет.

Щелкая **левой кнопкой** мыши в любой части экрана, можно направить нос корабля в нужную сторону, однако поворот в таком режиме происходит очень медленно, так что лучше пользоваться другими способами. В режиме навигации удобно использовать расположенный в левом верхнем углу экрана вид из «Вороньего гнезда» (это такая площадка на грот-мачте, где сидит вахтенный матрос).

Синий парус в центре вида из «Вороньего гнезда» – это ваш корабль, вокруг него видны очертания берегов и другие объекты. Прежде всего, это желтые точки с флажками – таким образом обозначаются порты. Зеленые флажки обозначают дружественные порты, красные – вражеские, а желтые –

нейтральные. Такими же цветами окрашены и паруса кораблей, находящихся в зоне вашей видимости.

Поместив курсор в вид из «Вороньего гнезда» и щелкнув **левой кнопкой** мыши в любой его точке, вы направите туда нос вашего корабля, при этом направление его движения обозначится желтым крестиком. Никаких цифровых обозначений курса корабля не предусмотрено, поэтому нам придется осваивать старинную систему навигации, основанную на компасных румбах.

Всего имеется 32 румба, но нам, как и вообще морякам XVII–XVIII столетий, вполне достаточно будет 16-ти. Четыре основных румба обозначены на виде из «Вороньего гнезда», это N, S, E и W. Между ними лежат четыре дополнительных, обозначаемых соединением соседних с ними главных (NE, SE, SW и NW). Между каждым дополнительным и соседним с ним главным лежат восемь вспомогательных румбов с довольно сложными названиями, образованными соединением названия главного и дополнительного румба (NNE, ENE, ESE, SSE и так далее). Для любознательных скажем, что название остальных шестнадцати румбов образуются с использованием голландской приставки «тень», и звучат совсем уж диковинно, например, NtW (произносится это нортень-вест, а перевести можно как «чуток к весту от севера»).

Прежде чем мы отправимся в плавание, нужно научиться использовать паруса, дело это не такое уж и сложное. В нижней части экрана имеются пять столбиков, возле каждого из которых имеется соответствующий рисунок. Эти столбики предназначены для управления командой, то есть направления матросов на те или иные корабельные работы. Пока что нас интересуют только крайний правый столбик, в котором расположена свободная команда, и второй слева, где обозначено количество матросов, направленных на управление парусами. Поместите курсор в этот столбик, нажмите **левую кнопку** мыши и, не отпуская ее, протащите до самого верха. Послышится топот ног по палубе, и столбик начнет «заполняться» прибывающими матросами.

В левой части основного экрана находится информационное окно, в котором обычно помещается схематическое изображение палуб вашего корабля, орудий, шлюпок и пр. Пока что нас интересует только расположенное в самом центре изображение мачты, двигая в нем курсор при нажатой **левой кнопке** мыши, вы устанавливаете количество поднятых парусов. Есть возможность управлять парусами и с клавиатуры: нажав **End**, вы поднимаете все паруса, а нажав **Home**, спускаете их. Кнопки **Pg Up** и **Pg Down** предназначены для плавного уменьшения и увеличения площади парусности.

Ну вот, теперь можно отправляться в первое плавание. Ложитесь на курс W и поднимайте все паруса. Во время перехода внимательно следите за передвижением кораблей вокруг, большинство из них значительно крупнее вашей канонерки и прут они, не разбирая дороги, а любое столкновение для вас чревато провалом миссии.

Маршрут первого плавания прост – на курсе W нужно лежать, пока не минуете мыс по правому борту. После этого измените курс на N и идите так, пока на правом траверсе (то есть точно справа) не окажется порт, в этой точке ложитесь на курс NE. Этим курсом можно идти почти до самого конца миссии, увидев же из «Вороньего гнезда» расположенный на острове порт, направляйтесь прямо к нему. Как только вы подойдете к нему достаточно близко, миссия закончится и вы получите тысячу монет.

2. НАВИГАЦИЯ

Весьма довольный успехами своего племянника (а в этой компании вы выступаете именно в данном качестве), адмирал Willoughby дал вам следующее задание: доставить пакет с важными документами в порт Mittburg энглийскому дипломату Preston'у. В этой миссии вам предстоит пройти по довольно сложному маршруту, так что поговорим об общих принципах навигации.

Ставя перед вами задачу, командование обычно называет географические координаты точек, которые вам предстоит посетить. Чтобы найти эти точки и определиться с маршрутом, нужно перейти в навигационный режим (Chart Mode вообще-то переводится как режим карты, но «навигационный» звучит лучше). Для этого щелкните на букве C в левом верхнем углу вида из «Вороньего гнезда» или нажмите на клавишу **F9**.

Перед вами открывается карта мира Tides of War (за время игры вам предстоит побывать во всех ее уголках, так что познакомьтесь с ней получше). Нажав на **правую кнопку** мыши, можно двигать карту в любом направлении, то же можно делать и с помощью клавиш со стрелками на дополнительной цифровой клавиатуре. В правом верхнем углу находится изображение увеличительного стекла с цифрой – это текущий масштаб карты. Щелкая на увеличительном стекле **левой кнопкой** мыши, масштаб можно увеличивать, а щелкая **правой** – уменьшать.

Вид из «Вороньего гнезда» остался на месте, а вот под ним находится панель управления информацией. Сверху вниз на ней расположены следующие кнопки: центрировать карту на вашем корабле, указать текущие координаты вашего корабля, включить и выключить отображение координат, включить отображение названия кораблей, то же для названия портов (эти две опции работают только при масштабе карты 1 и 2), выйти в меню портов (в нем можно установить, какие порты следует отображать на карте, а какие нет), просмотреть груз корабля и просмотреть задание на миссию.

Для того чтобы определиться с маршрутом, нужно прежде всего узнать свои текущие координаты, а уж потом сместить карту в нужном направлении и, водя курсором примерно в нужном районе, наблюдать за появляющимися рядом цифрами. Щелкнув же **левой кнопкой**, вы поставите крестик в нужном месте и сможете прикинуть курс и маршрут. В этой миссии он таков: обогните остров с севера, пройдите на SSE, пока не появятся берега большого острова, сверните на NEN и пройдите пролив. У выхода из пролива ложитесь на курс SSE и следуйте этим курсом до места назначения. На сей раз вы получите две с лишним тысячи монет.

3. АРТИЛЛЕРИЯ

Ознакомившись с привезенными бумагами, Preston поставил перед вами новую задачу – потопить везущий вражеского дипломата кутер San Glorgio. После этого вам следует отправиться в порт Minster. Поскольку для этой цели ваш корабль слабоват, под ваше командование поступает бриг Horizons.

Наконец-то пришла пора немного повоевать, но прежде, чем бросаться в бой, расскажем об использовании артиллерии. Слева внизу экрана вы видите изображение пушки и два пустых столбика –

TIDES OF

в них можно помещать людей, предназначенных обслуживать орудия. Как вы понимаете, каждый столбик соответствует одному из бортов. От того, сколько матросов вы направите на орудийные палубы, зависит скорость перезарядки пушек, да и скорость самой стрельбы (сколько времени пройдет от команды «Огонь!» до самого залпа).

В этой миссии команда вашего корабля состоит из 100 человек. Поместите по 23 из них на каждый из бортов, 40 матросов направьте на мачты, а оставшиеся 14 направьте на ремонт корабля (средний столбик, возле которого изображены перекрещенный молоток и гвоздь). Снимайтесь с якоря и следуйте вдоль побережья на NNE, дойдя до оконечности мыса, пройдите немного на E и ложитесь в дрейф. До появления противника у нас есть немного времени, так что продолжим рассказ об использовании артиллерии (вообще-то лучше пока перевести игру в режим паузы, нажав клавишу **Pause** или **F11**).

Стрельба из орудий производится с помощью клавиш управления курсором (или дополнительной цифровой клавиатуры при ненажатой клавише **Num Lock**). Нажав **стрелку вправо** или **стрелку влево**, вы производите залп соответствующим бортом, **стрелки вперед** и **назад** управляют носовыми (погонными) и кормовыми орудиями, но пока что их у вас нет. Стрельба может производиться в четырех режимах: всем бортом сразу, каждым вторым орудием (при этом сразу же можно выстрелить и оставшейся второй половиной), последовательно всеми орудиями с носа в корму и с кормы в нос. Чтобы выбрать режим стрельбы, щелкните на изображении выстроившихся в ряд пушек в верхней части информационного окна – появятся все четыре варианта.

Наиболее употребительным является режим общего залпа. Режим половинного залпа может применяться на крупных кораблях с большим количеством орудий в сражении с несколькими более мелкими кораблями. Последовательная стрельба бывает полезна при атаке береговых объектов или при бое в полном окружении. С помощью мыши можно создать и сколько угодно собственных режимов стрельбы, для этого нужно только выделить какие-то орудия в информационном окне, после этого они будут стрелять при нажатии **правой кнопки** мыши. Таким образом можно, например, совершить залп с обоих бортов одновременно или стрелять только из какого-то одного орудия.

Кроме выбора режима стрельбы есть возможность выбрать и тип снарядов, но пока для нас это не важно, по умолчанию все орудия заряжены ядрами, и это нас устраивает. Зато есть необходимость поговорить об управлении кораблем в бою: наиболее удобно осуществлять его с помощью мыши. Для этого щелкните на изображении штурвала в нижней части информационного окна или нажмите клавишу **W**. Теперь, двигая мышь вправо или влево, вы соответствующим образом перекладываете руль, с помощью **правой кнопки** по-прежнему можно стрелять из выбранных орудий, а вот **левая кнопка** предназначена для выхода из этого режима управления.

Однако уже появился противник, так что пора вступать в бой. Поскольку в этой миссии вам нужно всего-навсего потопить вражеский корабль, весь бой сводится к артиллерийской дуэли. Тактика ее довольно проста: приблизиться к противнику с носа или с кормы, где у него нет пушек, развернуться к нему бортом, произвести залп и отойти от противника прежде, чем он успеет развернуться и дать залп по вашему кораблю. Лучше всего маневрировать с полной парусностью: хотя при этом и труднее попасть в неприятеля, но зато вы быстрее выходите из зоны действия его орудий. Поскольку сейчас ваши силы почти равны, очень важно не подставляться под выстрелы, если противник все же влепит вам залп в борт, аварийная команда приступит к работе и через некоторое время неисправности в основном будут устранены. При больших повреждениях бывает полезно отойти от неприятеля, перевести какое-то количество матросов с мачт или орудий на ремонт, а позднее вернуться в бой.

После того как вы потопите вражеский корабль, на воде появится шлюпка. Наехав на нее корпусом, вы подберете кое-какие ценности. А как добраться до порта назначения, рассказывать не стоит, сами справитесь.

4. ЗАХВАТ ПОРТОВ

В этой миссии вам предстоит подавлять восстание некоего варварского племени на Крайнем Севере, для этого нужно захватить их город Kryna. Задача это не очень сложная, но полученные в ходе ее выполнения навыки по захвату вражеских портов впоследствии вам очень пригодятся.

Порт Kryna находится на северной оконечности острова, лежащего почти точно к северу от места вашей стоянки, так что сразу же ложитесь на курс N. Пока ваш бриг пересекает просторы полярных морей, расскажем, каким образом ведутся боевые действия против берега.

В любом порту кроме пирса имеются какие-то береговые постройки, как правило, это ратуша, форт и некоторое количество береговых батарей. Обстреливая эти постройки корабельными орудиями, вы уменьшаете количество защитников порта. Особое внимание нужно обращать на батареи (в Kryna их, правда, нет), ведь они могут уничтожить ваш десант еще до того, как он высадится на берег. Вообще нужно стремиться огнем корабельной артиллерии свести количество защитников почти к нулю, так как от этого количества зависят ваши потери.

Для того чтобы высадить десант, нужно подвести свой корабль как можно ближе к пирсу и щелкнуть на нем мышкой. В информационном окне можно узнать, сколько защитников осталось в порту, назначить своих людей в десант (второй справа столбик, рядом с которым изображены скрещенные сабли) и щелкнуть на кнопке Assault. Все остальное произойдет без вашего участия.

По пути к Kryna и возле порта вам встретятся несколько вражеских кораблей, похожих на ладьи викингов, но почему-то вооруженных пушками. На них можно не обращать внимания, помешать они вам не смогут, но если хотите, можете поупражняться и потопить их.

5. ДАЛЬНИЕ ПЛАВАНИЯ

Теперь вам предстоит отправиться на службу в колонии. Дядюшка отдал под ваше начало шлюп Endeavor, который вам предстоит вести через океан в Cacufuego. Эта колония располагается примерно там, где в нашем мире находится Майами. Путешествие предстоит длительное, поэтому стоит пополнить запасы.

Ваш корабль стоит довольно далеко от порта, подведите его поближе, желательно вплотную

к пирсу, в этом случае сообщение между портом и кораблем будет происходить по сходням. Если же до пирса далеко, вам придется отправлять шлюпку, на что потребуется гораздо больше времени.

Щелкнув мышкой на пирсе, вы увидите в информационном окне изображение порта и его характеристики – название, национальную принадлежность, технический уровень, уровень снабжения и численность гарнизона. Пока что все это для нас не важно, поэтому щелкайте на надписи Trade внизу информационного окна. Хотя сейчас нам нужно только пополнить запас продовольствия, разберем все опции окна торговли.

Во время торговли игра не переходит в режим паузы, ваши матросы продолжают потреблять провиант, вокруг передвигаются корабли, может даже появиться неприятель. Поэтому в левом верхнем углу вы по прежнему видите вид из «Вороньего гнезда», поглядывайте туда одним глазом. Экран торговли условно можно разделить на две части: в левой помещается все, что относится к кораблю, а в правой – к порту. Сейчас там отражается как раз нужная нам информация по продовольствию. Оно бывает четырех видов: свежие фрукты, овощи, солонина и морские сухари. Совсем не обязательно иметь на борту все виды провизии, как это ни странно, команду даже в дальнем плавании можно кормить чем-то одним. Больше всего моряки любят фрукты, меньше всего – сухари, однако фрукты стоят дорого, а сухари дешево. Солонина занимает среднее место по цене и привлекательности, но у нее есть одно преимущество – она занимает вдвое меньше места, чем остальные продукты, а в дальних плаваниях это может быть важно.

От рациона питания зависит боеспособность и мораль команды, но об этом мы поговорим позднее, пока же загрузите на борт все продовольствие, которое есть в порту (в пределах вместимости трюма, разумеется). Для этого нужно щелкнуть на изображении соответствующего товара в порту, и он переместится в правый средний бокс. Если же вы хотите продать что-то из находящегося на борту корабля, таким же образом можно переместить это в левый средний бокс. Внизу экрана отражаются финансовые аспекты данной операции, а с помощью кнопки Deal ее можно произвести. Если же вы раздумали что-то покупать или продавать, нажмите кнопку Sail.

Как вы, наверное, заметили, возле списка продуктов есть несколько закладок, с их помощью можно перейти к другим видам товаров. Это (сверху вниз) боеприпасы, ремонтные материалы и деликатесы. Самая нижняя закладка предназначена для найма команды и торговли специальными предметами (драгоценности, пряности, меха и т. п.). Еще в порту можно узнать новости (кнопка News), отремонтировать и модернизировать корабль (кнопка Shipyard), но этим мы пока заниматься не будем. Войдите на закладку деликатесов и загрузите как можно больше их на борт.

Пока шлюпка совершает рейс в порт и обратно, установим рацион команды. Для этого щелкните на изображении офицера в информационном окне, и в нем появится весь ваш командный состав. Пока что нас интересует только кок (правый нижний), щелкнув на нем, мы попадем в окно назначения рациона. В нем есть две кнопки: назначение основного рациона (Rations) и назначение деликатесов (Crew luxuries). Как ими пользоваться, вполне понятно, скажем только, что когда кончатся назначенные продукты, вам об этом сообщат. Если ваш провиантмейстер достаточно опытен, он сам назначит другие продукты, но все же лучше проконтролировать его действия.

Разобравшись с питанием команды, выводите корабль из порта и отправляйтесь в далекое плавание. На маршруте вам попадется несколько вражеских кораблей, можно просто игнорировать их, но для развлечения можно и повоевать, тем более что у вас теперь такой мощный корабль с носовой и кормовой артиллерией.

Еще по пути вам попадутся дружеские корабли; если у вас будет ощущаться недостаток продуктов, можно прикупить их. Торговля между кораблями происходит точно так же, как и с портом, только предварительно нужно положить свой корабль в дрейф.

6. ИССЛЕДОВАНИЯ КОНТИНЕНТА

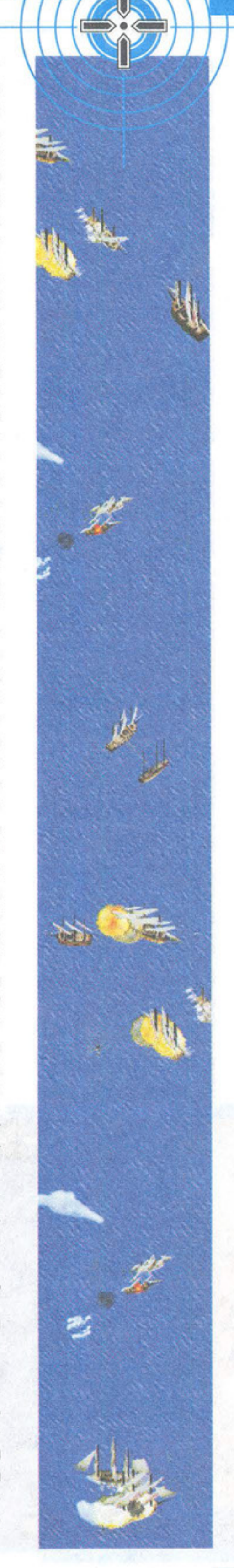
В этой миссии вам предстоит доставить припасы в отдаленную колонию, посетив перед этим английскую миссию и узнав новости. Нанеся на карту координаты этой миссии, вы, к своему удивлению, увидите, что она находится в глубине континента и добраться по морю до нее вроде бы невозможно. Не пугайтесь, вам не придется осваивать передвижение по суше на лошадях или волах. Дело в том, что помимо океанских просторов в мире Tides of War существуют и реки, их не видно на карте даже при самом большом увеличении, но плаванье по ним вполне возможно.

Устье необходимой вам речной системы находится в точке с координатами 110W 20N, вот туда и отправляйтесь. Вообще-то речная система северного континента очень запутана, и вы можете получить массу удовольствия, исследуя ее, для тех же, кто не желает тратить на это время, приведем кратчайший маршрут. От устья нужно идти строго на W, миновать развилку и только после этого начать двигаться на север. Отыскав миссию и узнав новости (для этого достаточно войти в экран торговли), опять идите на запад, пока река сама не повернет в нужном направлении.

Речная навигация имеет свои особенности, и связаны они с узостью фарватера. Поэтому стоит перевести управление кораблем на мышку, как в бою. В некоторых местах вам могут повстречаться индейские пироги; если вы столкнетесь с пирогой (или она с вами), жестокие индейцы залезут к вам на борт и убьют трех моряков, так что избегайте таких столкновений. Кроме того, по пути вам встретятся три вражеских корабля, вообще-то можно на них не обращать внимания и проскочить мимо на максимальной скорости, но лучше все же потренироваться вести бой на речном фарватере.

Для того чтобы успешно вести бой на реке, нужно лишить неприятеля возможности маневрировать, то есть повредить его рангоут и такелаж. Для этого существуют специальные снаряды, так называемые книппели – разрезанное пополам ядро или два металлических диска, соединенные между собой цепями. Вот этими-то снарядами и стоит зарядить ваши пушки перед боем.

Выделите в информационном окне все пушки и щелкните на изображении ядра в верхней части окна. Появятся изображения трех типов боеприпасов: ядра, картечь и книппеля. Как только вы щелкнете на нужном боеприпасе, начнется перезарядка орудий. Учтите, что на смену боеприпасов нужно примерно такое же время, как и на обычную перезарядку орудий.



Итак, зарядив орудия книппелями, идите навстречу неприятелю и дайте по нему залп. Вражеский корабль лишится почти всех своих парусов, и вы можете спокойно отойти от него подальше, перезарядить орудия и дать следующий залп. Для второго залпа нужно перезарядить пушки ядрами, но лучше часть из них оставить с книппелями, тогда противник не будет успевать ремонтировать такелаж.

Разделавшись с неприятелем, отправляйтесь дальше и, добравшись до места назначения, переправьте на берег привезенные вами припасы. Для этого нужно войти в экран торговли и продать их городу (учтите, что вам обязательно нужно и что-то купить, хотя бы одну галету, иначе кнопка Deal будет недоступна).

7. МОДЕРНИЗАЦИЯ КОРАБЛЯ

Наверное, вам уже надоело пересекать океаны, развозить припасы по отдаленным колониям и хочется как следует подраться? Ну что же, в этой миссии предоставляется для этого великолепная возможность, ведь вам предстоит захватить целых два вражеских порта. Но прежде чем отправляться на это нелегкое задание, стоит заняться модернизацией полученного вами фрегата.

Войдите в экран торговли и щелкните на кнопке Shipyard, вы окажетесь в режиме ремонта и модернизации корабля. Он состоит из трех страниц, менять их можно, щелкая на кнопке UPGRADE. На первой странице первые три строчки относятся к ремонту соответственно корпуса, парусов и орудий. Если корпус и паруса всегда можно отремонтировать в море силами команды, то орудия иногда полностью выходят из строя и их ремонт возможен только в порту. Кроме того, ремонт в порту происходит мгновенно, это бывает полезно, когда вы ведете бой рядом с вашим городом.

Дальше следуют строчки, предназначенные для модернизации орудий и каронад. Тут все ясно, модернизация орудий улучшает дальность стрельбы и ускоряет их перезарядку. Скажем пару слов о каронадах: это мощные орудия, установленные в надстройках, служат для стрельбы зажигательными и разрывными снарядами.

На второй странице три верхние строчки относятся к кормовым и носовым орудиям (если они у вас есть). Далее следуют такие строки: Powder – порох, увеличивает дальность стрельбы; Sails&Rigging – рангоут и такелаж, увеличивает их прочность; Luxure Level – уровень комфорта, несколько повышает мораль команды; Damage Control – контроль за повреждениями, ускоряет ремонт повреждений; Hull – корпус, увеличивает прочность корпуса; Sailors – моряки, повышает навыки команды по управлению кораблем; Marines – морская пехота, улучшает навыки команды в абордажном бою и десантах.

На третьей странице всего три строчки: Navigationn – навигация, улучшает управляемость корабля; Gunner – артиллерист, увеличивает меткость вашей стрельбы; Surgeon – хирург, несколько снижает ваши потери от огня неприятеля.

Как вы понимаете, модернизация корабля требует денег, иногда весьма больших. Поэтому не всегда есть возможность модернизировать все, приоритеты тут можно расставить так: первым делом стоит модернизировать орудия и каронады, потом паруса, корпус, контроль за повреждениями, моряков и морскую пехоту. В последнюю очередь нужно обращать внимание на уровень комфорта, ну а всем остальным можно заниматься по вашему вкусу.

Завершив модернизацию корабля, отправляйтесь в путь. В точке с указанными координатами вас будет поджидать неприятельский корабль, расправьтесь с ним и следуйте на север. В дальнем конце бухты вы найдете дружеский порт, который атакуют два корабля. Защитники порта вполне успешно отстреливаются от неприятеля, так что не спешите и подождите, когда они нанесут ему приличный урон (возможно даже, что один из кораблей будет потоплен). Хотя вылетающие из жерл береговых орудий ядра выглядят очень грозно, в данном случае они для вас совершенно не опасны. Каким-то непостижимым образом ядра понимают, что это дружественный корабль, и пролетают его насквозь, не причинив вреда.

Разобравшись с неприятелем и собрав трофеи, заходите в порт, подремонтируйтесь, пополните запасы и команду. Вражеские города находятся в точках с координатами 95W 27N и 91W 25N. Однако не спешите их атаковать – рядом крутятся несколько вражеских кораблей, которые могут вам помешать, сперва разберитесь с ними.

Каждый из портов защищают по две береговые батареи, тактика борьбы с ними довольно проста. Подняв четверть парусов, приближайтесь к батарее вдоль берега, внимательно следя за вылетающими ядрами. Дело в том, что направление обстрела батареи строго фиксировано, и вы можете подойти достаточно близко к ней, не подставляясь под выстрелы. Дайте пару залпов по батарее, и с ней будет покончено. Ну а как высаживать десант, мы уже рассказывали.

8. ВЗЯТИЕ НА АБОРДАЖ

До сих пор мы ограничивались только одним видом морского боя – артиллерийской дуэлью. А между тем в эпоху парусного флота она, как правило, предшествовала абордажной схватке. Пора нам заняться и ею, тем более что в этой миссии вам предстоит захватить груз золота с неприятельского конвоя.

В реальности абордажный бой представлял следующее: корабли противников сближались друг с другом, с одного на другой забрасывались специальные абордажные крючья и начиналась рукопашная схватка. Для облегчения этой процедуры авторы игры придумали специальное приспособление – абордажную пушку (Grappling Turret), забрасывающую абордажные крючья на довольно значительное расстояние. Пользоваться такой пушкой несложно: щелкнув в самом центре ее изображения в информационном окне, вы приводите пушку в рабочее состояние (она окрашивается в зеленый цвет), щелкая ближе к краю – выбираете направление стрельбы (его указывает стрелка), ну а с по-

мощью **правой кнопки** мыши производите выстрел.

Но прежде чем пускать в ход абордажные крючья, нужно лишить неприятеля парусов и выбить его команду. Для этого сперва обстреляйте его книппелями, а потом картечью. Когда вы зацепляете неприятеля крючьями, в информационном окне появляется изображение вражеского корабля, а также кнопки Reel In (подтащить корабли друг к другу) и Cut the Line (обрезать канат), назначение их понятно. Назначьте в абордажную партию нужное количество моряков (не меньше, чем у неприятеля) и подтащите корабль. Затем с помощью кнопки Board бросьте матросов в бой. После успешного завершения схватки у вас появится возможность ограбить захваченный корабль (кнопка Loot) и пустить его на дно (кнопка Scuttle), но можно и просто обрезать канат.

Итак, пора отправляться на поиски золотого каравана. В точке с указанными координатами вас поджидает довольно большой конвой, в который входит несколько очень хорошо вооруженных кораблей. Вообще-то у вас вполне должно хватить умения расправиться с ними всеми по очереди, но это совсем не обязательно. Приблизившись к конвою на расстояние выстрела, ложитесь на курс SE и уводите военные корабли за собой. Не забудьте уменьшить парусность, чтобы противник не потерял вас из виду, иначе он может быстро вернуться к транспортам. Заманив неприятеля подальше (где-то за линию островов, но лучше и еще на столько же), поднимайте все паруса и удаляйтесь от него тем же курсом. Как только он потеряет вас из виду (корабли противника пропадут на экране навигации), опишите большую дугу и возвращайтесь в указанную точку. Там вы обнаружите два сиротливо стоящих на якоре транспорта, берите их на абордаж – и дело сделано.

Как только вы переправите золото на борт своего корабля, представители команды предложат вам разделить его и податься в пираты. Если вы думаете, что таким образом получите большую свободу действий, то ошибаетесь: пиратская кампания состоит из таких же миссий, так что лучше продолжать службу во флоте Англии, а пиратством заняться попозже. Впрочем, если вы выберете карьеру пирата, выполнение миссии вам все равно будет засчитано.

9. КОМАНДА

Столичное общество приняло вас с распростертыми объятьями, балы и приемы следовали один за другим. Но суровая судьба в лице любящего дядюшки не дала насладиться светской жизнью – новое назначение в далекий Fort Twine прервало вашу карьеру столичного щёголя в самом её начале.

Поскольку Fort Twine расположен там, где в нашем мире находится Кейптаун, вам опять предстоит пересечь океан, на этот раз с севера на юг. Запасите побольше провианта и деликатесов, если в столичном порту вам не удастся забить трюмы под завязку, посетите ещё пару-тройку лежащих вдоль вашего пути.

Хотя по дороге вам встретятся несколько кораблей противника и будет возможность немного повоевать, миссия эта довольно нудная, команда будет скучать и дисциплина может упасть. Так давайте и поговорим, как же поддерживать ее на должном уровне.

В правом верхнем углу основного экрана находятся три столбика, характеризующие состояние команды. Если все столбики полностью красные, состояние это наилучшее, если же в каком-то столбике появился белый цвет, значит, соответствующий показатель ухудшается. Правый столбик с буквой R (Readiness) показывает общую готовность ваших матросов, то есть насколько быстро они выполняют команды, управляются с парусами и т. п. Средний столбик с буквой E (Efficiency) характеризует эффективность и работоспособность команды, ну а последний (Morale) показывает моральное состояние бойцов. Мораль особенно важна в абордажных схватках и при высадке десанта.

Главным образом на все три показателя влияет питание команды: если вы будете кормить моряков свежими фруктами, скорее всего, показатели будут наилучшими. На мораль влияет и то, какие деликатесы вы им выдаете. Как ни странно, самым лучшим добавлением к пайку является виски. Однако не всегда есть возможность до отвала кормить моряков и баловать их деликатесами, в таких случаях для поддержания дисциплины можно прибегнуть к помощи роты морской пехоты, расквартированной на вашем корабле.

В английском парусном флоте морская пехота предназначалась главным образом не для высадки десантов, а именно для поддержания дисциплины и подавления бунтов на корабле. Она даже размещалась между каютами офицеров и кубриками матросов. Найдите капитана морской пехоты в списке ваших офицеров (второй снизу в левом ряду), у него, пожалуй, самый большой список опций. Рассмотрим их сверху вниз.

Discipline означает дисциплинарные наказания, в эпоху парусного флота они были таковы: наряд вне очереди (Extra Duty) – ну, это понятно; послать на мачту (Lashed to the Mast) – это значит заставить быстро взобраться по вантам на самую верхушку мачты с одного борта и спуститься с другого; плетка (Whipping) – с этим тоже все ясно; а вот последнее наказание – хождение по доске (Walk the Plank) – нуждается в разъяснении. Поперек планширя привязывали доску, по которой и заставляли идти провинившегося с завязанными глазами, в какой-то момент равновесие доски нарушалось и он летел за борт (в ролике, который вам покажут перед началом одной из миссий, это наказание представлено неверно). Ученые спорят, вытаскивали ли потом матроса обратно, или это наказание было равносильно смертной казни? Думается, все зависело от тяжести вины.

Следующая кнопка управляет расписанием патрулей и караулов на корабле, опции в ней просты – редкие, регулярные, частые и постоянные. Учтите, что в караулы и патрули назначались не матросы, а солдаты морской пехоты, так что эта опция указывает, насколько часто будут проверяться матросские кубрики и контролироваться настроение команды.

А вот следующая опция, продолжительность вахт (Duty Assignment), как раз показывает, сколько часов в день будут заняты матросы. Последняя же опция, Starting, показывает периодичность учений. Какие есть возможности в этих опциях, вполне ясно.

Теперь поговорим о том, как именно все это влияет на состояние команды. Прежде всего скажем, что по умолчанию все опции выставлены в среднее положение, в большинстве случаев лучше всего такими их и оставить, а изменять только тогда, когда какой-то показатель падает, а других возможностей его поднять нет. Итак, ужесточение дисциплинарных наказаний улучшает общую готовность команды, но снижает ее эффективность и мораль. Увеличение количества караулов и патрулей

TIDES OF

повышает мораль, но снижает эффективность, увеличение продолжительности вахт повышает эффективность, но снижает готовность, а учения повышают готовность, но снижают мораль.

Управлять моралью команду можно и с помощью клерка. Дело в том, что он ведает раздачей жалования и призовыми деньгами (то есть долей, приходящейся команде из захваченных у противника ценностей). Как вы понимаете, чем все это больше, тем выше мораль и эффективность команды, но меньше количество денег, которые вы можете потратить на модернизацию корабля и закупку снаряжения.

10. СОПРОВОЖДЕНИЕ КАРАВАНА

После прибытия в Fort Twine вы вступили в командование линейным кораблем Iron Duke и получили задание эскортировать транспорт Cricket в порт Salah. Пожалуй, конвойные операции наиболее сложные в игре, так что стоит разобраться с ними подробнее.

Самое неприятное в этом деле то, что конвоируемые вами корабли совершенно вам не подчиняются. Они идут самостоятельно, не пытаются уклониться от кораблей противника, а иногда и вступают с ними в бой. При этом противник имеет все возможности потопить транспорты и провалить вашу миссию. Наилучшей тактикой сопровождения будет следовать впереди каравана и расчищать ему дорогу. Однако если вы будете стремиться топить все вражеские суда, ваш конвой может уйти вперед и подвергнуться нападению других кораблей. Поэтому не ввязывайтесь в долгие баталии, лучше вообще сразу же зарядить все орудия книппелями и просто лишать противника возможности маневрировать. Пока неприятель починит свои паруса и сможет броситься вдогонку за вами, конвой будет уже далеко.

Итак, прежде всего найдите транспорт Cricket (он болтается где-то немного южнее), займите позицию корпусов на пять впереди него и уравняйте скорость. Как только на виде из «Вороньего гнезда» появится неприятель, поднимайте все паруса и бросайтесь в бой. Выходить из боя нужно примерно в тот момент, когда транспорт поравняется с вами. Неприятельских кораблей на вашем пути встретится немало, так что скучать в этой миссии не придется.

11. ТИПЫ КОРАБЛЕЙ

Назревает большая битва за господство в Индийском океане. В преддверии её неприятель послал несколько транспортов с оружием и боеприпасами для снабжения своего флота. Ваша задача в этой миссии – уничтожить эти корабли, стоящие на якоре возле бенгальского порта Dhabune, а потом и захватить этот порт. Вообще-то на вашей карте он и так числится дружественным, но это не помешает обстрелять его укрепления и высадить десант.

Точные координаты Dhabune – 80E 13S, но приблизительно в той точке, координаты которой вы получите в начале миссии, вас поджидают четыре неприятельских фрегата, а позднее к ним присоединится еще один. Прежде чем атаковать транспорты, нужно покончить с фрегатами, задача это нелегкая, поэтому перед выходом в море максимально модернизируйте свой корабль, особое внимание уделите парусам и корпусу.

Сами транспорты не окажут вам никакого сопротивления, поэтому лучше взять их на абордаж. Пока вы добираетесь до места предстоящего сражения, расскажем немного о типах существующих в игре кораблей. Вообще в эпоху парусного флота существовало очень много типов кораблей, можно даже сказать, что почти каждый корабль являл собой отдельный тип. Основой же всех классификаций было количество палуб и орудий. В игре принята несколько упрощенная классификация – канонерка или кутер (10 орудий), бриг (12 орудий), шлюп или корвет (18 орудий), фрегат (38 орудий), линейный корабль или дредноут (74 орудия), Battleship (100 орудий) и флагман (120 орудий). В счет орудий входят только бортовые, обычно кроме них имеются еще носовые, кормовые и некоторое количество каронад.

Battleship на русский язык обычно переводится как линкор, но для парусных кораблей это неверно, линейный корабль тогда именовался в Англии Ship of the Line. В русском же флоте при Петре самые большие корабли назывались просто кораблями, а позднее линейными кораблями. Так что Battleship мы вынуждены оставить без перевода.

Применение типа «дредноут» по отношению к парусным кораблям по крайней мере странно, ведь это был тип паровых кораблей. В игре дредноут отличается от линкора тем, что у него все орудия тяжелые. А что такое флагман (Flagship), и вовсе непонятно, ведь флагманским кораблем может быть любой, специального такого типа не существовало. Впрочем, оставим все это на совести разработчиков игры.

Кроме военных кораблей есть в игре и гражданские суда, но они делятся просто на большие и маленькие. В рамках этой классификации у каждой нации корабли свои, у Энглии и Дарна они отличаются внешним видом. Корабли других европейских государств практически такие же, как и у ведущих держав, а вот у азиатских наций свои – всякие джонки, карамусалы и т. п. Кроме того, вам уже встречались ладьи северных варваров, а ещё предстоит увидеть тримараны и катамараны южных дикарей.

Встретив корабль неизвестного типа, щелкните на нем мышкой, и в информационном окне появятся его характеристики. Правда, количество орудий там не приводится, но можно узнать состав команды, а по нему уже косвенно судить и об огневой мощи. Между прочим, разные типы кораблей обозначаются разными значками и на виде из «Вороньего гнезда», с этим вы тоже можете разобраться сами.

12. ТАКТИКА ЭСКАДРЕННОГО БОЯ

Лишив флот противника необходимых припасов, вы сильно подорвали его боеготовность, следовательно, настала пора дать решающее сражение. Ваша задача – встретиться с дарнским флотом в открытом море и уничтожить его. Противник имеет три корабля (вообще-то на горизонте маячит четвертый, но на него можно не обращать внимания): два Battleship'а и фрегат. Ваш флот состоит из двух кораблей – линкора под вашим командованием и Battleship'а, который вам не подчиняется. Собственно говоря, на нем находится адмирал, который по идее командует всем, но за исход боя отвечаете почему-то вы.

Противник считает своей основной задачей потопить именно ваш корабль, по Battleship'у они стреляют только по необходимости, когда он стреляет по ним. Так что наилучшей тактикой эскадренного боя будет кружить вокруг неприятельского флота, заманивая его корабли под залпы вашего Battleship'а. Не в коем случае не под-

ставляйтесь под огонь бортовых орудий вражеских кораблей, в начале боя они могут потопить вас всего одним-двумя залпами.

Лучше всего сперва оттяните на себя фрегат, отойдите от места основного боя и уничтожьте его. Потом зарядите орудия книппелями и обездвижьте один из Battleship'ов противника. Предоставив адмиралу расправляться с ним, уведите за собой оставшийся корабль неприятеля и, умело маневрируя, потопите его. Если второй Battleship противника ещё держится на плаву, вернитесь и покончите с ним.

13. РЕМОНТ КОРАБЛЯ

Итак, с притязаниями Дарна на господство в Индийском океане покончено, теперь вам предстоит нести цивилизацию в массы населяющих эти моря диких племен. Первым делом для этого нужно покончить с распоясавшимся царьком Biolo, который упрямо противится просвещению.

Нанеся на экран навигации данные вам координаты, вы увидите, что они лежат в дальнем углу большого архипелага. Главная трудность этой миссии заключается как раз в том, чтобы добраться до этого угла, лавируя между множеством островков, населенных жестокими каннибалами. Множество туземных пирог будет бросаться к вашему кораблю от каждого островка и, если вы будете неосторожны, могут выесть у вас половину команды. Не жалейте картечи на борьбу с этими пирогами.

Кроме того, по архипелагу бродят несколько тримаранов и катамаранов, вооруженных пушками. Тримараны тонут от одного удачного бортового залпа, а вот для катамаранов нужно как минимум два. На месте назначения вас ожидают три катамарана, вождь находится на последнем из них, но, скорее всего, вам придется покончить и с остальными двумя.

Ремонтировать корабль вам приходилось постоянно, но до сих пор мы пускали это дело на самотек, определяя только общее количество занимающихся им матросов. Между тем, можно давать команды, что именно ремонтировать. Для этого достаточно щелкнуть на изображении молотка и гвоздя возле соответствующего столбика. В информационном окне появится старший плотник, и можно ему скомандовать, что именно делать. Опций всего четыре – ремонтировать всё, ремонтировать только орудия, только паруса и только корпус. По умолчанию установлена первая опция, при этом занятые ремонтом матросы распределяются между всеми повреждениями поровну. Иногда бывает полезно бросить всех на ремонт парусов, чтобы оторваться от противника, потом переключиться на корпус и пушки (или просто выставить снова опцию All).

Не в коем случае не модернизируйте корабль перед началом этой миссии, для борьбы с туземцами его мощи вполне достаточно, кроме того, потраченные на модернизацию деньги пропадут зря. Почему? Скоро узнаете.

14. УПРАВЛЕНИЕ ШЛЮПКОЙ

До сих пор вы были для команды отцом родным, кормили её вкусной пищей, баловали виски и табаком, не изнуряли вахтами и никого не заставляли ходить по доске. Но человеческая натура – вещь непознаваемая, столь лелеемая вами команда взбунтовалась и захватила корабль. Впрочем, памятуя о вашем хорошем к ним отношении, матросы не выбросили вас за борт, а предоставили шлюпку, на которой вам и предстоит добраться до ближайшего порта.

Первое, что бросается в глаза в данной миссии, это отсутствие на виде из «Вороньего гнезда» привычного синего паруса. Не увидите вы вашу шлюпку и на навигационном экране, для определения своего места придется время от времени нажимать кнопку «Center X on me». Но есть и важное преимущество в такой незаметности вашего судна – неприятель видит его только в пределах основного экрана. А ведь главное для вас – проскочить незамеченным, любой вражеский корабль может покончить с вами всего одним выстрелом.

Постарайтесь увернуться и от любой встречи с туземными пирогами, ведь ваша команда состоит всего из десяти человек. Не пытайтесь связаться с проходящими дружественными кораблями, они совершенно не обращают внимания на вас, могут даже невзначай потопить, налетев на вашу шлюпку на полном ходу.

15. ПЛАВАНИЕ В ПАССАТАХ

По прибытии в Brispen вы тут же получили под свое командование Battleship Emerald Seas. На нем вам предстоит пересечь Тихий океан, захватить два неприятельских порта, взять на борт проживающего в последнем из них изменника и доставить его на суд в английский порт. Ничего сложного в этой миссии для вас нет, но нужно как следует к ней подготовиться. Модернизируйте корабль (у вас должно хватить средств довести его почти до идеала), погрузите на борт как можно больше провизии и деликатесов и ложитесь на курс NE.

Во время долгого плавания через океан вы наверняка обратите внимание, что ветер все время остается попутным или почти попутным. Дело в том, что в мире Tides of War, как и в реальном, дуют тропические пассаты. К югу от экватора они дуют с запада на восток, а к северу от экватора – наоборот. Правда, северный пассат не столь устойчив, как южный, но все же, пересекая океан с востока на запад, лучше его использовать

По дороге вам попадется масса пиратских кораблей, можете для развлечения повоевать с ними, но это необязательно: ваша скорость несколько больше, так что они от вас скоро отстанут. Возле неприятельских портов ошивается несколько дарнских кораблей, вот с ними нужно покончить непременно. Во взятии городов у вас уже имеется неплохая практика, а для того, чтобы захватить изменника, нужно войти на экране торговли в режим набора команды и продажи ценностей.

Вот мы и закончили рассказ обо всех тонкостях игры (мы не упомянули об окне командного состава, но все важное об офицерах мы уже сказали, а оставшееся совершенно никому не нужно). В оставшихся миссиях этой кампании мы продолжим давать полезные советы, но вообще-то вы вполне можете справиться самостоятельно.

16. ДИПЛОМАТИЯ КАНОНЕРОК

В этой миссии вам предстоит разыскать пропавшего где-то в Японии (вернее, в Пантонии) английского капитана, а заодно привести в чувство тамошнего императора и открыть европейцам пантонийские порты.

Если ваш корабль еще не доведен до совершенства, сделайте это сейчас, особенно важно максимально модернизировать корпус и морскую пехоту. Провианта, деликатесов и боеприпасов нужно

загрузить как можно больше, ну и, конечно же, пополните команду.

Город Ikotami лежит почти строго на запад от места вашего старта, однако лучше сначала сместиться несколько к югу, чтобы воспользоваться пассатом. Встречающиеся по дороге пиратские и дарнские корабли игнорируйте, у вас нет лишнего времени, да и боеприпасов, чтобы связываться с ними.

Прибыв в Ikotami и поговорив с императором, вы узнаете, что капитан Gunn действительно в плену у пантонийцев, но отдать они его согласны, только если вы поможете им в междоусобной борьбе. Отправляйтесь в указанную точку, там вы найдете несколько кораблей. Не смущайтесь, что они обозначены нейтральным желтым цветом: как только вы обстреляете любой из них, все они резко покраснеют (не в смысле «застыдятся», а превратятся в ваших врагов). Эти джонки неплохо вооружены, так что не подставляйтесь под их залпы. А вообще-то расправиться с ними не сложно.

Соберите трофеи, пополните запасы в ближайшем порту и отправляйтесь на встречу с императором в порт Dokahami. Тут вас поджидает сюрприз: оказывается, император не собирается отдавать пленника, напротив, он решил объявить вам войну. Как только вы выйдете из экрана торговли, все батареи города примутся палить в вас. Поэтому прежде, чем начать переговоры, разведайте расположение батарей и займите положение в мертвом пространстве.

В городе довольно много солдат, поэтому, расправившись с батареями, не спешите высаживать десант. Постреляйте по пагодам и другим постройкам, пока количество защитников столицы не дойдет до 50–100. После захвата города вам опять предложат податься в пираты. Решайте сами, но учтите, что из этой миссии вы попадаете в то же самое начало кампании северных пиратов, как и в прошлый раз.

17. ОТВЕТНЫЙ УДАР

Разгневанный император Пантонии решил нанести ответный удар и направил свой флот на захват вашей колонии Fort Tulane. Вам вместе с еще одним кораблем предстоит отразить это нападение. Перед началом миссии вам скажут, что нужно потопить шесть неприятельских кораблей, но на самом деле их будет больше – девять в трех последовательных волнах.

Неприятель приближается с запада, там же находится английский линкор, который первым встретит врага, так что у вас нет необходимости сразу же бросаться в бой. Пополните запасы боеприпасов, доукомплектуйте команду, модернизируйте, если нужно, свой корабль.

Особых сложностей борьба с джонками не представляет, пожалуй, больший урон вам может нанести союзный линкор, если вы неаккуратно подставитесь под его бортовой залп. Да и вы сами можете невзначай потопить его в пылу боя. Так что лучше не сближаться с ним, а вести самостоятельную битву. Можно даже время от времени выходить из боя и собирать трофеи, они в этой миссии могут быть весьма значительными.

18. СЕВЕРО-ВОСТОЧНЫЙ ПРОХОД

Пока вы воевали с пантонийцами, капитан Gunn отправился на поиски кратчайшего пути в Европу через льды Крайнего севера. Однако его корабль был затерт льдами в точке с координатами 170W 67N (точные координаты – 156W 68N, но в начале миссии вам дают приблизительные). Вам предстоит спасти команду этого корабля, завершить поиски Северо-восточного прохода (вообще-то в нашем мире он называется Северо-западным) и вернуться в Виндзор. Для выполнения этой задачи вы вступаете в командование фрегатом Ice Maiden.

Перед началом миссии пополните запасы продовольствия и деликатесов, модернизацией корабля можно не заниматься, разве что улучшить паруса, навигацию и навыки моряков. По пути можно пополнять запасы со шныряющих в полярных морях туземных судов (как ни странно, на них можно отыскать виски, табак и кофе). Кое-какие запасы вы найдете и на корабле капитана Gunn'а.

Начало Северо-восточного прохода лежит примерно в точке с координатами 103W 58N, но на подходах к нему вам встретится несколько пиратских кораблей. Повстречаете вы неприятеля и после преодоления прохода по пути в Энглию. Лучше всего игнорировать противника: ваш фрегат значительно превосходит в скорости вражеские корабли, но уступает большинству из них в вооружении.

19. РАЗГРОМ ПИРАТСКОГО ГНЕЗДА

Открытие Северо-восточного прохода значительно сократило путь в Тихий океан, но судоходству через проход сильно мешают пираты, свившие гнездо на острове, лежащем среди неприступных льдов. Вам предстоит найти дорогу к пиратской базе и захватить два их порта. Для выполнения этой задачи в ваше распоряжение предоставляется линейный корабль Obelisk.

Прежде чем пускаться в путь, как следует модернизируйте ваш корабль – сражения вам предстоят тяжелые. Из боеприпасов предпочтение следует отдавать ядрам и шрапнели, книппелей берите не более двух-трех. Остальные припасы берите по полной программе, пополнить их можно будет только с захваченных неприятельских кораблей.

Начало прохода к пиратскому острову лежит возле точки с координатами 65W 55N. В проходе вам встретятся несколько пиратских кораблей, покончите с ними, прежде чем выходить на внутреннюю акваторию. Дело в том, что там вас ожидает сильный пиратский флот, так что нельзя оставлять в тылу недобитого противника.

Возможны два пути выполнения задачи: или сперва покончить со всем пиратским флотом, а потом захватывать порты, или захватить порт на восточном берегу внутреннего моря, а потом, используя его как опорную базу покончить с флотом и захватить второй порт. Как действовать в первом случае, вам должно быть ясно, только учтите, что пираты предпочитают стрелять по парусам. Если же вы предпочтете второй вариант, зама-

ните сперва пиратские корабли подальше на запад.

20. ПЛАВАНИЕ В СОСТАВЕ КОНВОЯ

Эта миссия очень похожа на десятую, только вам предстоит конвоировать два транспорта, да и маршрут подлиннее. Кроме того, кораблей противника тут будет значительно больше, впрочем, и опыта у вас прибавилось, так что особых трудностей не предвидится. Занимайте позицию во главе каравана – и вперед.

Неприятной особенностью является то, что конвоируемые вами транспорты никак не сообразуют движение между собой. Если неприятель повредит паруса на одном из них и он снизит ход, другой на это никак не отреагирует. Так что старайтесь не подпускать вражеские корабли к каравану на расстояние выстрела.

Основная масса неприятельских кораблей ждет вас примерно на середине маршрута, остальные бродят между островами. Имеется и немало пиратских кораблей, но где они вам встретятся, сказать трудно.

21. ОХОТА ЗА «ПАДШИМ АНГЕЛОМ»

В южных морях объявился страшный пират на мощном корабле «Падший ангел». Вам предстоит прервать его карьеру. Для этого сперва нужно отыскать атакованное им торговое судно, узнать новости, а потом найти и потопить пиратский корабль.

Как всегда, полученные вами перед началом миссии координаты не совсем верны, торговое судно стоит в точке 83W 3N. Получив с него новости (для этого достаточно щелкнуть на нем мышкой), вы узнаете, что пират отправился на юг. Это неверно, на самом деле его следует искать строго на востоке, в точке с координатами 70W 3N.

Потопить пирата не так уж и сложно, для этого достаточно всего трех-четырех удачных бортовых залпов. Только не подставляйтесь сами под огонь неприятеля, абордажной схватки с ним вам не выдержать (по крайней мере, если вы не перебьете половины пиратской команды, а ваша будет почти вся цела).

22. ЗАХВАТ ВОЕННО-МОРСКИХ БАЗ

Потерпев с поражение в Индийском океане, Дарн решил взять реванш в Атлантическом. Неприятель готовит вторжение в саму Энглию. Для того чтобы помешать этому, вам предстоит захватить две неприятельские военно-морские базы.

Точные координаты San Calif – 72W 39N, а New Varda – 77W 45N. Захватывать их лучше с юга на север, по мере появления. Каждая из баз защищается тремя батареями и сильным гарнизоном. Кроме того, возле обеих постоянно несут службу до десяти кораблей. Но и вы уже не новичок на море, так что не робейте. Только не забудьте, захватив первую базу, полностью отремонтировать корабль и пополнить команду. И еще: возле San Calif стоит на якоре торговое судно, возьмите его на абордаж (получите массу полезных вещей).

23. РАЗГРОМ «ВЕЛИКОЙ АРМАДЫ»

Настал день величайшего морского сражения столетия. К побережью Энглии движется громадный дарнский флот, целью которого является захват столицы империи. Вы получаете под свое командование новенький Battleship и отправляетесь на разгром «Великой армады».

Двум вашим Battleship'ам противостоят шесть неприятельских кораблей, среди которых мощнейший флагман, два дредноута и линейный корабль. Ну а полученный вами Battleship совершенно не модернизирован, так что противостоять залпам неприятеля он вряд ли сможет. Поэтому предоставьте второму вашему Battleship'у встретить первый натиск неприятеля, а сами отправляйтесь на NNE в Fort Buchanan и полностью модернизируйте корабль. Конечно, бросать товарища в беде одного нехорошо, но не волнуйтесь, он вполне справится и до вашего появления даже сможет потопить один, а то и два вражеских корабля. Однако особо не задерживайтесь, а то он умудрится выиграть всю битву вообще без вашего участия.

Если у вас не хватит денег на полную модернизацию, особое внимание обратите на пушки, паруса и корпус. Морскую пехоту можно не модернизировать совсем, дела ей в этой миссии не предвидится.

Тактика битвы вам, наверняка, ясна – обстреливать неприятеля и самому не подставляться под его выстрелы. Орудия на верхней палубе сразу же зарядите книппелями, а остальные – ядрами. Если в ходе боя ваш корабль получит сильные повреждения корпуса и пушек, тут же отправляйтесь в порт и быстро ремонтируйтесь. Можно и пополнять команду в порту, но лучше особо там не задерживаться.

24. КОНЕЦ ДАРНА

Ну вот и пришла пора навсегда покончить с ненавистным врагом, для этого нужно захватить его столицу. Где именно находится столица, вроде бы неизвестно (вообще-то ее координаты даются вам перед началом миссии, но считается, что вы узнаете их только после захвата местного Гибралтара – Zandor). Дядюшка пообещает вам помощь всего энглийского флота, но на самом деле действовать вам придется, как всегда, в одиночку. Правда, на это раз в вашем распоряжении самый мощный корабль королевского флота, флагман «Монарх». С его-то модернизации и стоит начинать миссию.

Можно сразу отправляться на штурм Zandor, но лучше действовать методично. Идите вдоль побережья, уничтожая по пути все неприятельские корабли. Захватите порт Ettore, лежащий на острове с координатами 20W 12N. Порт этот сильно укреплен, но развалить его оборону несложно. Неподалеку болтаются остатки дарнского флота, с ними тоже нужно покончить. Кораблей там довольно много, но все они, за одним исключением, будут тонуть от одного-двух ваших залпов, так что это сражение будет напоминать избиение младенцев.

Пополнив запасы и подремонтировав корабль в захваченном порту, можно отправляться на штурм Гибралтарского (вернее, Зандорского) пролива. В нем очень много батарей, причем на обоих берегах, у вас даже может не хватить боеприпасов, чтобы все их уничтожить, и придется возвращаться в Ettore. На болтающиеся в проливе неприятельские корабли можно не обращать внимания, особых неприятностей они вам не принесут.

После захвата пролива выходите в Средиземное море, там вас встретят последние корабли Дарна. Быстренько покончите с ними и отправляйтесь к столице. Там тоже очень много батарей, так что вам наверняка придется возвращаться в Zandor, и не раз.

После захвата вражеской столицы вас произведут в рыцари, наградят всеми возможными орденами и провозгласят национальным

TIDES OF

героем. А кампания на этом заканчивается.

ВЕЛИКОЕ ГЕРЦОГСТВО ДАРН

Эта кампания несколько сложнее предыдущей, но и опыта у вас должно быть больше. Поэтому по большинству миссий мы ограничимся только самыми общими рекомендациями или ссылками на похожие миссии.

1. ПРОБА СИЛ

Простое плавание из одного порта в другой. Неприятеля нет.

2. СПАСЕНИЕ ГОЛОДАЮЩИХ

Тоже простое плавание, но в ограниченное время. Как именно определяется течение времени в игре, совершенно непонятно, но постарайтесь нигде не задерживаться, и успех миссии вам обеспечен.

3. ХЛЕБНЫЙ КАРАВАН

Транспорт с зерном стоит на якоре в точке 14W 18N под охраной канонерки: канонерку нужно потопить, а транспорт взять на абордаж. Погрузив с транспорта зерно, обязательно потопите и его (наверное, чтобы замести следы), иначе миссия не будет засчитана.

4. ЗАХВАТ ЛОРДА WILHELM'a

Захватив порт Eliaja (12E 12N) и узнав новости, тут же отправляйтесь на NNW. Вы должны захватить торговый корабль, прежде чем он приблизится к порту. Обстреляйте его книппелями и берите на абордаж. Лорда Wilhelm'a вы найдете на экране ценностей.

5. ОХОТА ЗА ИНФОРМАТОРОМ

Довольно нудное плавание по сложному фарватеру. На начальном этапе встретите множество английских кораблей, в проливах вас подстерегают пираты (кстати, они не видны из «Вороньего гнезда» и на навигационном экране), ну а возле деревушки, которую предстоит захватить, есть каноэ туземцев. Точные координаты деревушки – 9W 36S.

6. В ПОИСКАХ ДЖОНАТАНА СТОУ

По прибытии в Zahepe вам сообщат, что Стоу отправился в Rebeznia, из нее отправят в третью деревушку и т. д. Вот полный перечень мест, которые вам предстоит посетить и их координаты: Zahepe (22E 12N), Rebeznia (31E 39N), Miyad (44E 22N), Hadzues (46E 11N). В последнем городе вы и найдете разыскиваемого.

7. СОПРОВОЖДЕНИЕ ТРАНСПОРТА

Обычная конвойная миссия, правда, очень длинная. Рекомендации смотрите в десятой миссии за Англию.

8. ЗАХВАТ БАЗЫ

По пути к Brispern'у вам повстречаются несколько пиратских кораблей, имеет смысл сначала захватить их, чтобы пополнить казну и модернизировать корабль (для этого придется вернуться в порт). Возле английской базы вас поджидает довольно сильный неприятельский флот, если после его уничтожения ваша команда сильно поредеет, не поленитесь пополнить ее. База Brispern сильно укреплена, и для ее захвата вам понадобится много моряков.

9. АЛМАЗНЫЕ КОПИ

Координаты деревни Coetzil, которую вам нужно захватить, – 128E 49N. Никаких проходов внутрь атолла, кроме обозначенных на карте, нет, так что в точку с координатами, полученными перед началом миссии, можно не ходить. После захвата деревни вам предложат присоединиться к пиратам, на этот раз вы попадете в кампанию южных пиратов.

10. БЛОКАДА

Вам нельзя пропустить ни одно английское судно сквозь линию блокады. Два дарнских корабля особой помощи оказать в этом не могут, поскольку они неподвижны и только обстреливают проходящие мимо суда. Скорость прорывающих блокаду бригов и шлюпов значительно выше скорости вашего дредноута, так что догнать вы их не сможете, поэтому нужно первым же залпом лишать их парусов.

Зарядите все орудия книппелями и двигайтесь на север вдоль побережья. Вскоре вам повстречается первое судно. Обездвижьте его, а потом быстро потопите (брать на абордаж времени нет). Тут же отправляйтесь на WNW, навстречу второму судну. Покончив с ним, направляйтесь в северный угол бухты, там стоит еще несколько кораблей неприятеля. Некоторые из них вступят с вами в бой, а одно или два попытаются удрать, вам обязательно нужно их обстрелять, тогда и они ввяжутся в схватку.

11. ОХОТА НА JACQUE LABOT

Корабль Black Unicorn, на котором пиратствует Jacque Labot, можно найти возле острова с координатами 115W 37N. По сценарию миссии вы предварительно должны узнать новости в Alicante, разыскать торговый корабль и получить с него сведения, захватить несколько городов и пр. Но можно сразу же отправляться топить пирата, а потом идти в Valcante.

Обязательно максимально модернизируйте ваш дредноут перед началом миссии или в ходе её – перед началом следующей у вас не будет на это времени.

12. РЕШАЮЩАЯ БИТВА

Очень похожа на двенадцатую миссию за Англию, только силы еще более неравные – двум вашим дредноутам противостоят два линкора, Battleship и флагман неприятеля. Впрочем, вполне можно воспользоваться данными в указанной миссии советами.

13. СОПРОВОЖДЕНИЕ ТРАНСПОРТОВ

Советы приводятся в двадцатой миссии за Англию.

14. ПОМОЩЬ ВАРВАРАМ

Хотя вам и предлагается совместно с еще двумя кораблями заняться нарушением английской торговли, можно сразу отправляться в порт Kryuna, топя по дороге все вражеские корабли.

15. УНИЧТОЖЕНИЕ ФЛАГМАНА

Вам предстоит уничтожить неприятельский флагман, который по огневой мощи превосходит ваш фрегат в четыре с лишним раза. Модернизируйте свой корабль по максимуму и полностью загрузите его боеприпасами, предпочтение следует отдавать ядрам и книппелям.

Тактика сражения со столь мощным противником такова: подняв все паруса, кружите вокруг него, обстреливая книппелями, и не в коем случае не подставляйтесь

под бортовые залпы неприятеля. Как только противник потеряет ход, займите положение неподалеку от него в мёртвой зоне. Она находится по направлению 45 градусов от диаметральной плоскости корабля (по науке это называется «на крамболе», или «на раковине» неприятеля). После этого зарядите все орудия на одном борту книппелями, а на другом ядрами, заставьте свой корабль вращаться и обстреливайте противника попеременно с обоих бортов (не забывайте о носовых и кормовых орудиях). Такой прием (назовём его «мельница») можно применять и перед абордажной схваткой, только тогда нужно вместо ядер на одном борту использовать картечь.

16. ПРОРЫВ ЧЕРЕЗ НЕПРИЯТЕЛЬСКИЕ ЛИНИИ

Обычный переход из одного порта в другой, но в условиях сильного противодействия неприятеля. Причём, какой бы маршрут вы ни выбрали, вражеских кораблей встретится очень много. Лучше все же идти к югу по Атлантическому океану, обогнуть Энглию с запада, а потом пройти через пролив в Средиземное море.

17. ЗАХВАТ DANDOLO

Возле города вас встретят три вражеских корабля, два из них затонут с одного залпа, с третьим придется немного повозиться. Порт Dandolo укреплен слабо, но, подойдя к нему, вы попадете под огонь батарей соседнего города, так что придется уничтожить и их. Поскольку неизвестно, какие именно пять кораблей вам нужно уничтожить, топите все подряд (их наберется около десятка, но почти все очень хилые).

18. РАЗГРОМ РЕСПУБЛИКИ SATCH

Уничтожайте все встречные неприятельские корабли, иначе они увяжутся за вами и помешают захвату порта. Город DeGarre сильно укреплён, но особых трудностей его захват не представляет. Можно предварительно захватить еще два города, но это не обязательно.

19. УНИЧТОЖЕНИЕ ВРАЖЕСКОЙ КАНОНЕРКИ

Координаты конвоя, который вам предстоит спасти, – 57W 28N. Канонерка находится в окружении судов вашего конвоя (судя по всему, они стоят так с самого начала миссии, но бой начнётся только при вашем приближении). Самое сложное в этом бою – не попасть по собственным кораблям, впрочем, если вы немного подождете, они расправятся с противником и без вашего участия.

По дороге вам попадется много вражеских кораблей, лучше всех их утопить, чтобы не мешали в решающий момент.

20. МЯТЕЖ НА БОРТУ

Миссия в точности повторяет четырнадцатую из энглийской кампании.

21. ПОИСКИ КОМАНДОРА ZENO

Commodore Zeno содержится в городе Merlino, координаты которого – 103W 11S. Не пугайтесь, что на карте эта точка лежит внутри перешейка, там имеется что-то вроде Панамского канала. Самого командора вы найдете на экране набора команды, только присмотритесь повнимательней, его трудно отличить от прочих моряков.

22. ПРЕДОТВРАТИТЬ РАЗГРОМ ФЛОТА ВТОРЖЕНИЯ

Первым делом загляните в ближайший порт и модернизируйте корабль. По пути в указанную точку вам встретятся несколько неприятельских кораблей, на всякий случай потопите их. В назначенной точке ожидайте появления противника, всего будет пять кораблей (сперва три, а потом ещё два).

23. КОНЕЦ ЭНГЛИИ

Эта миссия даже несколько легче, чем аналогичная в предыдущей кампании. Вражеских кораблей практически нет, не нужно и прорываться через сильно укреплённый пролив. Не обязательно уничтожать все укрепления Виндзора, достаточно свести число его защитников к приемлемой цифре (человек двести – двести пятьдесят, не больше).

24. НАКАЗАНИЕ ИЗМЕННИКА

В указанной точке вас поджидают три неприятельских корабля: два дредноута и флагман. Лишите два из них парусов (желательно, оба дредноута), а третий уведите за собой и уничтожьте. Если не удастся первым утопить флагман, повторите операцию.

СЕВЕРНЫЕ ПИРАТЫ

Сюда вы попадаете из двух миссий первой кампании, причем начинаете практически с нуля, на слабом корабле и безо всяких средств. Вообще говоря, пиратской эту кампанию (как и следующую) можно назвать с большой натяжкой. В ней вам предстоит выполнять почти такие же миссии, как и в прочих, только все они будут сложнее из-за слабости вашего корабля и мощи неприятеля. Ну а после нескольких миссий вы и вовсе как бы вернётесь на королевскую службу.

1. УНИЧТОЖЕНИЕ КИТОБОЙНОЙ ФЛОТИЛИИ

В указанной точке кроме четырех китобоев будет и несколько военных кораблей. Их вам топить не обязательно, поэтому можно применить такую тактику: заманиваете военные корабли подальше от китобоев, потом возвращаетесь и берете один из них на абордаж. К этому времени возвращаются военные корабли и операция повторяется. Можно после каждого китобоя заходить в порт Vuaass и модернизировать корабль, тогда можно будет справиться и с военными кораблями.

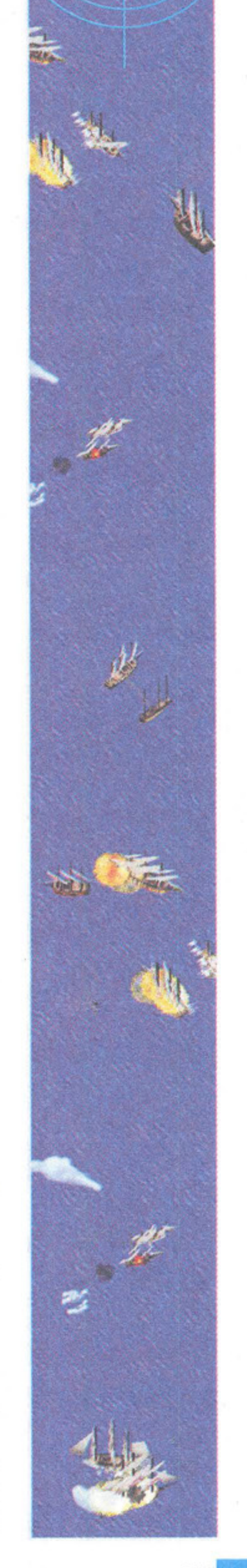
2. УНИЧТОЖЕНИЕ ДРЕДНОУТА «ЕКАТЕРИНА»

Для уничтожения дредноута можно воспользоваться приемом, описанным в пятнадцатой миссии предыдущей кампании. Но прежде чем браться за «Екатерину», рекомендуем взять на абордаж торговый корабль, который попадётся вам по пути (только нужно сначала перебить почти всю его команду), зайти в ближайший порт и довершить модернизацию своего корабля.

3. ПОЛУЧЕНИЕ КАПЕРСКОГО СВИДЕТЕЛЬСТВА

Каперское свидетельство дает его владельцу право легально топить корабли неприятельского государства. В нашем случае оно позволяет ремонтировать и модернизировать корабль в дарнских портах, кроме того, дарнские корабли становятся вашими союзниками.

Губернатор Manriquez согласен выдать вам свидетельство, но ставит условием уничтожение энглийских кораблей Albatros и



TIDES OF

Wanishing, которые вы можете найти неподалеку от точки с координатами 44W 30N. Кроме этих кораблей вы повстречаете там и несколько других, поскольку разбираться в горячке боя с названиями кораблей неудобно, топите все подряд, а потом возвращайтесь в New Varda. Между прочим, каперское свидетельство вы получите только после выполнения ещё одной миссии.

4. ХЛЕБНЫЙ КАРАВАН

Транспорт с зерном стоит в точке с координатами 79W 24N, а неподалеку, в точке 82W 23N, есть еще один транспорт. Зерна на нем нет, но можно найти много другой добычи. К югу от этих транспортов бродят четыре военных корабля, можно разделаться и с ними. Всю добычу продайте, не доходя до порта New Varda, иначе в начале следующей миссии и она может куда-то исчезнуть.

5. ПЕРЕХОД В BASRUK

Обычный переход от одного порта к другому. Примерно на середине маршрута вам встретятся две сильные неприятельские эскадры, но особых хлопот они не доставят. Можно и совсем их игнорировать.

6. НАПАДЕНИЕ НА КОНВОЙ

Транспорт Fortunate вы найдете точно в указанной точке, несколько южнее него стоит ещё один транспорт, его тоже можно взять на абордаж. Но сперва нужно разделаться с охраной конвоя, впрочем, если перед началом миссии вы полностью модернизируете свой корабль, труда это не составит. В результате этой миссии вы лишитесь (из-за предательства) своего новенького линкора и попадёте в плен. Так что не удивляйтесь, что следующую миссию вы начинаете на канонерке.

7. СПАСЕНИЕ ИЗ ПЛЕНА

Ваша канонерка стоит во вражеском порту, откуда тут же принимаются стрелять в вас. Не медля ни секунды, поднимайте паруса и отправляйтесь на восток. Вокруг очень много вражеских судов, и все они бросаются в погоню за вами. Битва даже с самым слабым из них равносильна для вас самоубийству, самое большее, что вы можете себе позволить, это, не останавливаясь, обстрелять неприятеля книппелями.

В точке с координатами 132W 70S стоит дружественный вам катамаран, ведите все увязавшиеся за вами корабли туда. Катамаран вступит с ними в бой, и они от вас отвяжутся. Возле порта Joville тоже бродит несколько вражеских судов, поступите с ними так же. При взятии порта будьте предельно осторожны: всего три-четыре попадания по вашему кораблю – и придётся начинать всё сначала.

8. ВСТРЕЧА С ПРИЗРАКОМ

К востоку от указанной точки находится Заколдованный архипелаг, он не виден на навигационном экране даже после того, как вы его весь исследуете. По архипелагу бродит «Летучий Голландец», встретив его, тут же пускайтесь наутёк. Стрелять по нему бесполезно, а при столкновении вы моментально лишитесь большей части команды.

Вообще-то после встречи с кораблём-призраком можно тут же плыть в порт Burundibura, миссия будет считаться выполненной. Но можете немного повоевать и захватить порт San Cabrerra. Он находится в точке 25W 56S, но чтобы попасть туда, нужно найти проход внутрь атолла, его координаты – 28W 56S.

9. СХВАТКА С КОРАБЛЕМ-ПРИЗРАКОМ

Прежде чем встретиться с кораблём-призраком, вам предстоит совершить длинное и нудное путешествие. Во время него вы столкнётесь с массой вражеских кораблей. Некоторые из них бросятся за вами в погоню, причем преимущественно это будут канонерки, которые тонут от одного вашего залпа. В порту Hanmure не забудьте погрузить на борт «таблетку от призраков», без нее сражаться с кораблём-призраком невозможно.

Техника взятия призраков на абордаж самая обычная, только без артподготовки. Захватить «Летучего Голландца» вам не удастся, у него на борту около тысячи призраков, вы же можете бросить в схватку не более 250-ти. Однако не расстраивайтесь, в этой миссии вам нужно только сделать попытку. Когда корабль-призрак растает вдали, отправляйтесь в Steingrabber, но захватывать город вам не нужно, достаточно подойти к нему поближе.

10. СПАСЕНИЕ BRAEHELM

Долгое и нудное плавание по извилистому маршруту, а в конце – сражение с четырьмя неприятельскими кораблями (они будут появляться с севера поодиночке). По дороге в Jean-Baptiste можно захватить несколько вражеских портов и потопить около двух десятков кораблей.

11. ВОЗВРАЩЕНИЕ ПОХИЩЕННОГО

После захвата Port Halle вас пошлют в другой неприятельский город, Cape Younce (17W 58N), а оттуда – в точку с координатами 48W 45N. Там вы найдете Jean-Baptiste. Возьмите его корабль на абордаж и погрузите к себе на корабль «таблетку от призраков». Самое нудное в этой миссии – возвращение к Jean-Baptiste.

12. КОНЕЦ «ЛЕТУЧЕГО ГОЛЛАНДЦА»

Варвары что-то наколдовали с вашим кораблем, и теперь вы можете успешно стрелять по кораблю-призраку. Однако модернизируйте прежде свой флагман до максимального уровня и загрузите запасы под завязку. Тактика сражения с призраком обычная, но не пытайтесь брать его на абордаж, толку от этого не будет.

ЮЖНЫЕ ПИРАТЫ

В эту кампанию вы попадаете из дарнской, а посвящена она почти целиком поискам Эльдорадо и его ограблению. В большинстве миссий вам нужно просто пройти из одной точки в другую при более или менее сильном противодействии противника.

1. ЗАХВАТ ТАИНСТВЕННОГО ОБЕЛИСКА

Корабль Nibbio стоит в точке 6W 44S, в проходе между островами вас поджидает сильный неприятельский флот, так что лучше подойти к Nibbio с юга. Команда торговца невелика, поэтому можно брать его на абордаж без подготовки. Обязательно погрузите на свой корабль Stone Slab, именно он является целью миссии.

2. ПЕРЕХОД В ВАМАКО

Обычный переход между портами, маршрут можно выбрать лю-

бой. У выхода из внутреннего моря в точке 25E 43S вас ожидает сильный неприятельский флот. Еще три корабля ходят непосредственно возле Bamako. В бой лучше не ввязываться, ваш корвет слабоват для этого, зато он значительно превосходит неприятеля в скорости. Модернизировать же корабль смысла нет, поскольку в начале следующей миссии вы получите новый.

3. ПОИСКИ Gomino PEREZ

Захватив порт Alexander и узнав новости, отправляйтесь в Agpur (57E 10S), оттуда в Hadzues (47E 11N), а потом в Decanis (20E 34N). Последний порт вам захватывать не надо, как только вы подойдете к нему достаточно близко, миссия завершится.

4. ПЕРЕХОД В MERLINO

Опять долгий и скучный переход. Можно воспользоваться как восточным путём, так и западным. Восточный немного длиннее, но спокойнее, так как проходит в пустынных морях.

5. ЗАХВАТ ЗОЛОТОГО КАРАВАНА

Возле New Minster находится довольно много неприятельских кораблей, но золото есть только на одном. Вы найдете его возле острова с координатами 110W 4N, а называется он Stout.

6. К ХРАМУ YANATACHI

Ваш корабль стоит возле неприятельского порта, а рядом находятся несколько вражеских кораблей. Ни в коем случае не ввязывайтесь в бой, а тут же удирайте на всех парусах. Хотя неприятель будет вас преследовать, не обращайте на него внимания, на речном фарватере враг от вас отстанет. Устье реки находится в точке с координатами 99W 20N, по дороге и возле него вы встретите еще несколько неприятельских кораблей.

Река, по которой вам предстоит добираться до храма, очень извилиста, но заблудиться там невозможно. Velasquez поджидает вас примерно на середине речного пути, воевать с ним необязательно, вам нужно просто добраться до храма.

7. ПЕРЕХОД В CAPE COSTER

Для того чтобы вывезти сокровища Эльдорадо, нужен большой корабль. Получить его можно, только поступив на королевскую службу. Вам предстоит очередной долгий переход, воспользуйтесь «Панамским» каналом и избегайте всяких столкновений с противником.

8. НА КОРОЛЕВСКОЙ СЛУЖБЕ

Проникнуть в Средиземное море лучше с востока, этот путь длиннее, но безопаснее. Транспорты не окажут вам никакого сопротивления, но там есть и несколько военных кораблей, их придется потопить или заманить подальше. Торговые корабли берите на абордаж, вам понадобиться много денег, чтобы модернизировать свои суда.

9. ЗАХВАТ SAN CALIF

Эту базу вы уже захватывали в первой кампании, её координаты – 72W 39N. Особых трудностей не предвидится, хотя повозиться придется.

10. ВЕРБОВКА ЛОЦМАНА

Теперь у вас есть необходимый корабль, команда и припасы. Можно распрощаться с королевской службой и заняться личным обогащением. Но прежде чем пускаться в Эльдорадо, нужно найти лоцмана, который проведет вас по реке.

Очень скучная миссия, немножко подраться можно только вначале, а потом остается тупо смотреть, как ваш корабль преодолевает океанские просторы. Mwambi вы найдёте на экране найма команды, как только он окажется у вас на борту, миссия закончится.

11. ЗАХВАТ ЭЛЬДОРАДО

Эльдорадо находится в точке 90W 33S, но путь туда очень сложный. На указания Mwambi не обращайте внимания, он будет гонять вас туда-сюда, а потом вообще скажет, что не знает дороги. От устья реки идите в точку 68W 49S, а оттуда поднимайтесь на север. От города Bezi (79W 35S) река повернет к западу. Идите до города Karanda (79W 20S), а потом к югу до Эльдорадо.

В этих водах идёт война всех против всех, так что не ввязывайтесь в разборки между пиратами и не пытайтесь захватывать города. Ведь вы принадлежите к южным пиратам, с которыми одновременно находитесь в войне. Поэтому город после захвата тут же становится вражеским (Эльдорадо – исключение).

12. НАКАЗАНИЕ VELASQUEZ

Коварный Velasquez опередил вас и утащил сокровища Эльдорадо, придётся его найти и наказать. Проход во внутреннее антарктическое море начинается в точке 2W 83S, по непроверенным данным, можно попасть в него и с запада. У противоположного конца прохода вас будут ждать несколько кораблей противника, потопите их, чтобы не путались под ногами во время решающей битвы.

Кроме флагмана Sarcophagus в море «пасутся» ещё несколько кораблей, лучше сперва покончить с ними. А потом браться за Sarcophagus. У восточного берега моря есть дружественный город Salty Dog (18W 81S), при необходимости можно зайти туда на ремонт и для пополнения припасов.

ПОСЛЕДНИЙ СЕКРЕТ ИГРЫ

Ну вот и пройдена последняя миссия, уничтожены все ваши враги, добыта очередная куча золота. Неужели теперь, когда вы накопили колоссальный опыт морских сражений, дальних переходов, исследований морей и континентов, нужно расставаться с игрой? Вовсе не обязательно. Прежде всего, в игре есть режим мультиплейера. Возможно, вы не видите его, запуская игру, в таком случае найдите файл multiplayer.dat, откройте его в любом текстовом редакторе и измените единственный параметр с 0 на 1. В режиме мультиплейера возможны только морские сражения на ограниченной карте, но удовольствия они могут доставить немало.

В игре нет редактора миссий и режима неограниченной кампании, но вы можете загрузить любую из уже пройденных миссий (кроме конвойных) и, не обращая внимания на поставленные в ней задачи, отправиться исследовать и покорять мир. В нём есть ещё масса уголков, в которых вы не бывали, множество городов, которые вы можете завоевать. Правда, вы не сможете поменять корабль, но так даже интереснее. ■

КОДЫ, ПАРОЛИ, СЕКРЕТЫ

101'ST AIRBORNE IN NORMANDY

Введите эти коды во время игры:
AirNormandy – солдаты оказываются в Нормандии,
AngryManDinners – солдаты получат еду,
Iknow – вы увидите всех немцев, содержимое рюкзаков и все, что есть внутри зданий,
TraitorTraitor – сдача в плен,
PrisonPod – убрать все парашюты,
Weasel – все солдаты на карте будут в вашем распоряжении,
YouGoSquishNow – все немцы на карте будут уничтожены,
Hellive – все немцы на карте будут уничтожены,
Ihaveyounow – все немцы на текущей карте сдадутся,
Beef – все коровы на текущей карте будут убиты,
Heknows – отменяет команду Iknow,
Robocop3 – делает ваших солдат берсерками,
Hohoho – дает вашим солдатам качественные новые MG42 плюс два комплекта патронов.

CAESAR 3

Используйте этот код, когда вы достигнете опции визита в Senate. В Сенате щёлкните на иконку Emperor. Выдайте себе оплату в 500 denarii (денежная единица в Caesar). Через несколько месяцев, когда вы поднакопите около 3 000, идите на тот же экран и нажмите кнопку «Give to city». Щёлкните на кнопку «all» во время диалога. Затем нажмите «give». Нажмите кнопку «Give to city» снова. Однако нельзя нажимать кнопку «all» вновь, ибо это чревато большими неприятностями. Количество денег, которые отданы городу, не что иное, как деньги, которые вы дали перед этим. Так вам достаточно нажать кнопку «give» и ваши сбережения достигнут отрицательного значения. Вам остается повторять свои действия. Продолжайте раз за разом, и вам улыбнется удача. Не бойтесь покинуть Senate screen. Вы всегда можете вернуться и пополнить денежный запас.

CARMAGEDDON 2

lemmingize – глупые пешеходы,
stiffspasms – завершение отсчета времени,
tilty – режим пинбола,
wotatwatami – огнемет (15),
smartbastard – закончить гонку,
tingting – бесплатная починка,
stopsnatch – переключение таймера,
mooningminnie – лунная гравитация,
fastbast – турбо-пешеходы,
watersport – способность ехать под водой,
mrmainwaring – пешеходы в панике,
bigdangle – хвост мутанта,
wetwet – финансовый бонус.

EMERGENCY: FIGHTERS FOR LIFE

На экране ACCIDENT scene поместите курсор на кнопку «Options», но не щёлкайте. Наберите «sixteen». Проделав это, вы получите доступ ко всем миссиям, из которых сможете выбрать любую.

H.E.D.Z.

Нажмите **T**, чтобы получить доступ к message prompt, затем введите:
OH MY GOD – режим Бога,
TOO HARD FOR ME – отключить AI.

HALF-LIFE

Начинайте игру, используя команду «hl.exe -console». Таким образом вам станет доступна игровая консоль также при использовании клавиши **тильда** (~). Возможно, вам придется сначала ввести в командной строке: «sv_cheats 1».
Следующие команды, которые вам доступны:
/GOD – режим Бога,
/NOCLIP – прохождение сквозь стены/полет,
/MAP xxxx – попасть на карту xxxx. Названия карт даны в следующем формате: c#a#, например, (c1a1, c2a1, и т. д.),
/GIVE xxxx – получить предмет xxxx. Доступны следующие предметы:
weapon_357
weapon_9mmAR
weapon_9mmhandgun
weapon_crossbow
weapon_crowbar
weapon_egon
weapon_gauss
weapon_glock
weapon_handgrenade
weapon_hornetgun
weapon_mp5
weapon_python
weapon_rpg
weapon_satchel
weapon_shotgun
weapon_snark
weapon_tripmine item_airtank
item_antidote
item_battery
item_healthkit
item_longjump
item_security
item_sodacan
item_suit ammo_357
ammo_9mmAR
ammo_9mmbox
ammo_9mmclip
ammo_ARgrenades
ammo_buckshot
ammo_crossbow
ammo_egonclip
ammo_gaussclip
ammo_glockclip
ammo_mp5clip
ammo_mp5grenades
ammo_rpgclip

INDUSTRY GIANT

Начните с DM 500 000 и сохраните игру. Теперь откройте сохраненный файл с помощью шестнадцатеричного редактора и измените значения по адресу 20a10700 на FF FF FF FF. Теперь у вас есть 4 миллиарда денег.

KING'S QUEST: MASK OF ETERNITY

Коды следует вводить с командной строки. Чтобы войти в консоль, одновременно нажмите **Shift + Ctrl + 7**. Учтите, что вы более не сможете контролировать свой персонаж до тех пор, пока снова не нажмете **Shift + Ctrl + 7**. При входе в командную строку появится надпись, требующая от вас ввести пароль. Это для смеха, на самом деле никакого пароля нет. Все пароли следует вводить буквами нижнего регистра:
noConCollide – режим no clip, прохождение сквозь стены и т. д.,
conCollide – отключить режим no clip,
setFirstPerson – игра от первого лица,
setThirdPerson – игра от третьего лица,
teleport – телепортация. Введите этот код и щёлкните на карте мира, в котором находитесь. Коннор переместится в указанное место. Если, однако, вы выберете точку, находящуюся на большой высоте (скажем, в горах), Коннор упадет и разобьется насмерть. Код не поможет вам переместиться в другие части игрового мира и работает только на текущей карте,
debug – режим отладки. Вешает игру,
Bump – перемещение сквозь стены,

god – режим неуязвимости. Монстры не могут причинить вам вреда, однако абсолютно бессмертным вы все же не являетесь, что свойственно большинству игр жанра. Вы все также можете погибнуть, упав с большой высоты; River of Death также способна убить вас,

ungod – отключение предыдущего режима,

Give – позволяет получать предметы. Будьте осторожны, так как, согласно сюжету, Коннор не может иметь в своем распоряжении некоторые объекты. Поэтому, если вы подарите их ему с помощью кода, игра может зависнуть. Код вводится по принципу: «give silvercoins 100».

Список предметов

Оружие

item0	Dagger
item1	SmallAx
item2	BroadSword
item3	Mace
item4	LakeSword
item5	SkelKingSword
item6	BattleAx
item7	WarHammer
item8	Pike
item9	LongSword
item10	FlameSword
item11	TempleSword
item12	SmCrossbow
item13	AzrielHammer
item14	SmCpndCBow
item15	ShortBow
item16	LongBow
item17	CrossBow
item18	CpndCrossbow
item19	FlameBow
item20	IceCrossbow
item21	WeeperEyes
item22	DemonRocks
item23	SkelBow
item24	SlmSlime
item25	WitchBolt
item26	Lava
item27	Fists
item28	Icycle

Броня

item29	LeatherGloves
item30	LeatherArmor
item31	LeatherBoots
item32	ChainMailShirt
item33	ChainMailGloves
item34	ChainMailSuit
item35	PlateMail
item36	BronzePlate
item37	FullArmor
item38	Helmet
item39	TempleArmor
item40	GodArmor

Лечебные и магические предметы

item41	Mushroom
item42	SacredWater
item43	Crystal
item44	ElixerOfLife
item45	Clarity
item46	Invisible
item47	Invulnerable
item48	Strength

Инвентарь

item49	RingOfDeadHero
item50	Ashes
item51	Candle
item52	SilverCoins
item53	MagicMap
item54	RopeAndHook
item55	RingOfLight
item56	KeyToDeathMaze
item57	Mold
item58	BrokenShield
item59	RustedBrokenShield
item60	HearingHorn
item61	AntiPoisonFlower
item62	GreenMushroomPiece
item63	Rock
item64	IronLock
item65	OakRoot
item66	LodeStone
item67	CrystalPyramid
item68	BlackDiamond
item69	AmberGlow
item70	BasiliskTongue
item71	FireGem
item72	PipeCap1
item73	PipeCap2
item74	DragonKey
item75	RockKey
item76	BlueAdamant
item77	JailKey
item78	DecipheringAmulet
item79	Paddle
item80	Feather
item81	GoodSkull
item82	BadSkull
item83	RoundKey
item84	SquareKey
item85	Ladle
item86	hmhand
item87	Mask1
item88	Mask2
item89	Mask3
item90	Mask4
item91	Mask5
item92	Piece1
item93	Piece2
item94	Piece3
item95	Piece4
item96	Scroll
item97	LadyBell
item98	RustedLock
item99	KeepKey
item100	StoneOrder
item101	MetalShaft
item102	TruthKey
item103	LightKey
item104	OrderKey
item105	MarbleTablet0
item106	MaskMedalian
item107	Grail
item108	Mask3B
item109	Piece5
item110	UniHorn
item111	SpellPage
item112	Mask1A
item113	Piece1A
item114	DarkPyramid
item115	ShardFuse
item116	MarbleTablet1
item117	MarbleTablet2
item118	MarbleTablet3
item119	GriffRoomKey
item120	GriffCageKey
item121	ClockShaft
item122	HookDown
item123	HookUp
item124	SpinningMask
item125	Orcbow
item126	Spear
item127	IceShard
item128	IceLever

Lucreto's scepter

item129	LucretoFire

Начать без оружия и доспехов

item130	NoRanged
item131	NoArmor
item132	BirthdaySuit
item133	Logo1
item134	Logo2

KNIGHTS AND MERCHANTS

Откройте окошко инвентаря, нажав на Storage House, и щёлкните снова на следующие items. Красный треугольник появится in the item's square, когда каждый item будет выбран.

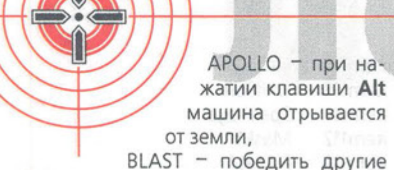
Row 1	item 3	Wooden Boards
Row 2	item 2	Iron Bars
Row 2	item 4	Wine Casks
Row 3	item 1	Bread
Row 3	item 5	Cooked Meat
Row 4	item 1	Animal Hide
Row 4	item 5	Plate Mail
Row 5	item 1	Hand Axes
Row 5	item 2	Swords
Row 5	item 3	Lances
Row 5	item 4	Pikes
Row 5	item 5	Long Bows
Row 6	item 1	Crossbows – добавляет десять экземпляров каждого предмета в вашем Storage House
Row 6	item 2	Horses – завершить текущую миссию

MYTH 2: SOULBLIGHTER

Щёлкая на опцию «New Game», удерживайте **Shift**. Вы получите доступ ко всем уровням для одиночной игры.

POWERSLIDE

Введите эти коды во время игры, в верхнем правом углу появится иконка.



APOLLO – при нажатии клавиши **Alt** машина отрывается от земли,
BLAST – победить другие машины,
BOMB – выпустить бомбу из вашей машины на трек,
BURN – воспламенить участок вокруг машины,
GLIDER – когда машина находится в воздухе, вы можете управлять ею, как планером,
HOVER – cars hover,
ICBM – автомобиль действует как ракета,
JUMP – машина подскакивает на несколько футов в воздух,
LIGHT – машина становится легче,
LUNAR – лунная гравитация,
SLEEP – машины компьютерного противника не управляются рулем, а только разгоняются,
SLIPPY – скользкая поверхность,
SPIDER – машина удерживается на любой поверхности,
STICKY – вязкая прилипчивая поверхность,
TIMEWARP – замедление действий оппонентов,
TWISTER – машины противника охвачены невидимым торнадо,
WARP – другие машины еле ползут по треку.

Следующие действия необходимо произвести на экране «Sign-in»:
Введите Jeff в качестве своего имени – получите доступ к Advanced Levels;
Введите AaronFoo в качестве своего имени – получите доступ к Expert Levels;
Введите Megasaxon в качестве своего имени – получите доступ ко всем уровням.

REDGUARD

Нажмите **F12**, тогда вы получите доступ к командной строке разработчиков. Затем введите:
Item add,# ...

Список предметов

(2) = gold.
(3) = stoneskin potion.
(4) = health potion.
(5) = ring of invisibility.
(6) = Vola's Ring.
(7) = sabre.
(8) = rusty key.
(9) = gold key.
(10) = silver key.
(11) = amulet.
(12) = soul gem.
(13) = soul sword.
(14) = crowbar.
(15) = peg rune.
(16) = peg rune 2.
(17) = peg rune 3.
(19) = orc's blood.
(20) = orc's blood with ...
(21) = spider's milk.
(22) = spider's milk with ...
(23) = ectoplasm.
(24) = ectoplasm with ...
(25) = Hist sap.
(26) = Hist sap with ...
(27) = Dwarven lore book.
(28) = Dwarven gear.
(29) = glass vial.
(30) = glass vial filled with elixer.
(31) = iron weight.
(32) = bucket.
(33) = bucket full of water.
(34) = gauntlet rune.
(35) = Elven Artifact book.
(37) = Redguard Heroes book.
(38) = Hammerfell book on Flora.
(39) = map from Makio.
(40) = leather pouch of gold.
(41) = Crendel's stolen map.
(42) = silver boat.
(43) = shovel.
(44) = aloe.
(45) = torch.
(46) = monocle eyepiece.
(47) = flag.
(48) = silver locket.
(49) = league insignia parchment.
(50) = Joto's Jail map.
(51) = Flask of Lillandril.
(52) = Hundings Tailsman.
(53) = Izsara's Journal.
(54) = feather.
(55) = Kithral's journal. The dead monk.
(56) = Folks Firmament book.
(57) = Izara's journal locked.
(58) = star stone.
(59) = key to warehouse.
(60) = key Izara's house.
(61) = spell.
(64) = glass bottle empty.
(65) = glass bottle with water.
(66) = glass bottle mixed with water and aloe.
(67) = strength potion.
(68) = bandage.
(69) = bandage with blood.
(70) = sabre.
(71) = sabre.
(72) = sabre.
(73) = sabre.
(74) = bone key.

SPELLCROSS

Когда перед вами окажется экран боевых действий, напечатайте «againagain» для восстановления action-пойнтов ваших войск. На экранах «upgrade», «research» и других введите «cashiup», чтобы получить 100 пойнтов за один раз. Оба действия можно повторить.

STAR WARS: ROGUE SQUADRON

Для того чтобы ввести коды, просто щёлкните на «Settings», на «General». Введите пароли туда, где написано «Enter Passcode Here». Для того чтобы отключить пароль, просто щёлкните на него, а затем нажмите Shift-Del.
CREDITS – просмотреть титры,
LEIAWRKOUT – включить Force Feedback для джойстика,
GUNDARK – модифицировать Force Feedback для джойстика,
CHICKEN – сыграть за AT-ST,
DIRECTOR – просмотреть все видеоролики. Выберите «At the Movies» из меню «High Scores»,
MAESTRO – прослушать все музыкальные темы. Выберите "Concert Hall" из меню «High Scores»,
IAMDOLLY – бесконечные жизни,
TOUGHGUY – все бонусы, имеющиеся в игре (advanced blasters, advanced seeker missiles и т. д.),
NUMBERTWO – бесконечное оружие второго порядка (обычно это бомбы и ракеты).

WAR OF THE WORLDS

Для того чтобы активизировать чит-коды, вы должны находиться внутри игры и смотреть на battle map или war map. Затем просто наберите следующие коды:
ICOMEBACK – показать все исследования,
ATCHOOO – уничтожить всех марсиан (только на карте BattleMap),
PUNYHUMANS – уничтожить всех людей (только на карте BattleMap),
YOULIKEIT – повысить эффективность на 100 %.

WARHAMMER 40K: CHAOS GATE

Сначала отправляйтесь в файл Data в директории игры. Затем вы сможете отредактировать любой из этих файлов и подвергнуть изменению такие параметры в игре, как имена для обеих сторон, характеристики оружия, транспорта и псионической силы, увеличение опыта и т. п. Найдя все, вам останется только внести изменения в файлы.
Accounting.dat – Experience (опыт),
SpellDef.dat – Psyker Powers (псионическая сила),
VehicDef.dat – Vehicle Statistics (тактико-технические характеристики транспорта),
WeapDef.dat – Weapon Statistics (ТТХ оружия),
UltNames. – Ultramarine Names (имена ультрамаринов),
ChaNames.dat – Chaos Names (имена бойцов Хаоса).
Обратите внимание на то, что любые изменения, которые вы можете внести таким образом, могут повлиять и на боевые возможности войск Хаоса. Особенно это касается оружия, поэтому экспериментируйте осторожно.

КОДЫ, ПАРОЛИ, СЕКРЕТЫ

ADVAN RACING

Удерживайте ✖ и нажмите → (2), ↑ (2), ↓, ←, ↓, ←, →, ↑, ↓, ←, →, ↑, →, когда появится главное меню – SD cars.

Удерживайте **Select** и нажмите → (4), ↑ (4), ↓, →, ↑, ↓, →, ↑, ←, когда появится главное меню – монохромная графика.

Удерживайте ● и нажмите ↓ (2), ←, ↓ (3), ←, ↓, ↑, ↓, →, ←, →, ←, ↑, когда появится главное меню – широкие повороты.

Удерживайте **Start** и нажмите ↑ (2), →, ←, ↓, ↓, ←, ↑, → (2), ↑, ↓, ← (2), ↓, когда появится главное меню – просвечивающиеся машины.

Удерживайте ✖ + **Select** и нажмите →, ↓, ←, ↑, →, ↓, ←, ↑, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑, когда появится главное меню – большие треки.

Удерживайте ● + **Start** и нажмите →, ↑, ↓, ←, →, ↑, ↓, ←, →, ↑, ↓, ←, →, ↑, ←, когда появится главное меню – уменьшение гравитации.

Для того чтобы получить доступ к бонусным трекам, займите первое место в режиме «STC», и вы получите треки HKS-VEC, ING-CAL и AUT-318. Займите первое место в режиме «SSS», и вы получите треки TCY-TMR, KGS-ERS.

Для того чтобы получить доступ к бонусным автомобилям, необходимо выполнить следующие задачи.

1. Займите первое место в конце года чемпионата в каждом из трех уровней в режиме «NC», и вы получите девять бонусных автомобилей – по три за каждый уровень.
2. Займите второе или третье место в конце года чемпионата в каждом из трех уровней в режиме «NC», и вы получите шесть бонусных автомобилей – по два за каждый уровень.
3. Займите четвертое, пятое или шестое место в конце года чемпионата в каждом из трех уровней в режиме «NC», и вы получите три бонусных автомобиля – по одному за каждый уровень.
4. Займите первое место в каждом из трех уровней в режиме «TC», и вы получите девять бонусных автомобилей – по три за каждый уровень.
5. Займите второе или третье место в конце года чемпионата в каждом из трех уровней в режиме «TC», и вы получите шесть бонусных автомобилей – по два за каждый уровень.
6. Займите четвертое, пятое или шестое место в конце года чемпионата в каждом из трех уровней в режиме «TC», и вы получите три бонусных автомобиля – по одному за каждый уровень.

APOCALYPSE

Для того чтобы использовать приводимые ниже коды, поставьте игру на паузу и удерживайте **L1**. Затем введите код. Если вы ввели коды правильно, то услышите выстрел.

■, ✖, ▲, ● – восстановление здоровья,
■, ●, ✖ – вернуться к последнему месту смерти,
▲, ↑, ✖, ↓ – выбрать уровень.
Потом выберите «Exit», чтобы вернуться в главное меню с новой опцией.
■, ●, ↑, ↓, ✖, ■ – все оружие,
▲, ●, ✖, ■ – бесконечные жизни,
✖, ▲, ● – все оружие и бесконечные боеприпасы,
↓ (2), ▲ – режим отладки,
↓, ↑, ← (2), ▲, ↑, →, ↓ – бессмертие.

AQUANAUT'S HOLIDAY

Рыбалка (встроенная мини-игра). Успешно завершите строительство рифа, затем сохраните игру. Потом выберете опцию «Present» в главном меню.

ASTEROIDS

Данная игра является римейком старой, и вы сможете сравнить обе версии. Начинайте игру с миссии 1 и достигайте уровня 15. После обнаружьте на уровне 15 зеленый векторный астероид и расстреляйте его, как только увидите. Если вы все сделаете правильно, на экране появятся большая надпись зеленого цвета. Так вам станет доступна первоначальная версия игры. Завершите уровень и сохраните игру с тем, чтобы вы всегда могли вернуться к оригинальной версии.

Есть и другой способ сделать это. Когда на экране появятся слова «Press Start», удерживайте **Select** и нажмите ● (3), ▲, ■ (2), ●. Если вы ввели коды правильно, то услышите звук взрывающегося астероида.

Следующим путем вы можете активировать режим использования чит-кодов. Когда на экране появятся слова «Press Start», удерживайте **Select** и нажмите ■, ▲, ●, ▲ (2), ■, ●. Если вы ввели коды правильно, то услышите звук взрывающегося астероида. Тогда во время игры вам остается нажать **Start** + **Select**, чтобы перейти в новое меню.

CARNAGE HEART SECOND ZEUS

Одержите победу на уровне 22 так, чтобы число разрушенных вражеских целей в шесть или более раз превосходило количество ваших поврежденных. Так вы получите возможность сыграть на уровне 23 – Лунное сражение.

GLOVER

Нажмите **Start**, затем нажмите ●-←, ●-→, ●-←, ●-→, ●-↑, ●-↓, ●-→, ●-→. Теперь вы контролируете мяч.

Для того чтобы использовать следующие коды, предварительно установите игру на паузу.

●-↑, ●-←, ●-←, ●-↑, ●-→, ●-←, ●-↓, ●-↑ – вызвать мяч,
●-↑ (5), ●-→, ●-↓, ●-→ – бесконечная жизнь,
●-→ (2), ●-↓, ●-→ (3), ●-↑, ●-← – бесконечная энергия,
●-↑ (3), ●-← (2), ●-→, ●-←, ●-→ – выбор уровня,
●-← (2), ●-↑, ●-←, ●-→, ●-↑ (3) – низкая гравитация,
●-↓, ●-←, ●-↓ (2), ●-←, ●-↓, ●-↑, ●-← – Frog Spell,
●-↓ (3), ●-← (2), ●-↓, ●-→, ●-← – Hercules Spell,
●-← (2), ●-→, ●-↑, ●-→, ●-←, ●-↓ (2) – Speed Up Spell,
●-↑, ●-← (4), ●-↑, ●-→, ●-↑ – Death Spell,
●-←, ●-↑, ●-→, ●-↓, ●-←, ●-↑, ●-← (2) – обнаружить Garibs,
●-↓ (3), ●-← (2), ●-↓, ●-→, ●-← – большой Glover,
●-↓ (2), ●-↑, ●-↓ (2), ●-←, ●-→, ●-↓ – большой мяч,
●-↑, ●-↓, ●-↑, ●-↓, ●-↑, ●-↓, ●-←, ●-↑ – power-мяч,
●-←, ●-→, ●-↑ (2), ●-↓, ●-→, ●-↓, ●-→ – изменение угла камеры,
●-↓ (2), ●-←, ●-↑ (3), ●-→, ●-↓ – открыть все уровни,
●-↓ (2), ●-→, ●-←, ●-↑ (2), ●-↓, ●-← – открыть check points,
●-↓ (8) – снять действие всех кодов.

Следующие коды надо вводить во время игры. После ввода появится сообщение, подтверждающее правильность набора кода.

●-↓, ●-→, ●-↓, ●-↑, ●-←, ●-↓, ●-←, ●-↑ – сумасшедшие Garibs,
●-←, ●-→, ●-←, ●-→, ●-←, ●-→, ●-←, ●-→ – Fish-eye,
●-←, ●-↓, ●-↑, ●-→, ●-←, ●-←, ●-↓, ●-↓ – вражеский мяч.

Также есть возможность играть за лягушку. Нажмите **Start**, чтобы поставить игру на паузу, затем нажмите ●-↑, ●-↓, ●-→, ●-↑, ●-← (2), ●-↑. Ешьте насекомых, будучи лягушкой, чтобы получить дополнительную жизнь.

INTERNET VIDEO GAMES TOP 100

INTERNET VIDEO GAMES TOP 100
Edition 148
25 января 1999
www.worldcharts.com

TW	LW	NW	Название	Разработчик/Издатель	Жанр	HI	ID
1	2^	9	Legend of Zelda (Ocarina of Time) {N}{!}	Nintendo	RP	1	[1967]
2	1	20	Metal Gear Solid {P}{!}	Konami	AC	1	[1876]
3	3	53	Gran Turismo {P}	Sony	RA	1	[1716]
4	4	74	Goldeneye 007 {N}	Rare/Nintendo	AC	2	[1594]
5	5	11	Crash Bandicoot 3 (Warped!) {P}{!}	Naughty Dog/Sony	PL	5	[1938]
6	12*	7	Turok 2 (Seeds of Evil) {N}{!}	Iguana/Acclaim	SH	6	[1981]
7	6	52	Resident Evil 2 {P}{!}	Capcom	AD	2	[1718]
8	7	4	WCW Thunder {P}	Inland/THQ	SP	7	[1999]
9	9	17	Kagero (Deception 2) {P}	Tecmo	ST	9	[1893]
10	11^	45	Xenogears {P}	Square	RP	9	[1743]
11	10	6	Test Drive (Off-Road 2) {P}	Pitbull Syndicate/Accolade	RA	10	[1933]
12	23*	6	Star Wars (Rogue Squadron) {N}	Factor 5/LucasArts	AC	12	[1987]
13	13	44	Banjo Kazooie {N}	Rare/Nintendo	PL	2	[1566]
14	8	106	Final Fantasy 7 {P}	Square	RP	1	[1175]
15	15	42	Tekken 3 {P}{!}	Namco	FI	1	[1770]
16	16	9	Tomb Raider 3 {P}{!}	Core/Eidos	AC/AD	15	[1960]
17	24^	39	Parasite Eve {P}	Square/Electronic Arts	RP	3	[1788]
18	20^	4	Sonic Adventure {D}{!}	Sega	AD/PL	18	[2001]
19	14	37	Panzer Dragoon Saga {S}{!}	Sega	RP	4	[1798]
20	21^	40	Vampire Savior {S}{!}	Capcom	FI	5	[1783]
21	17	49	Grand Theft Auto {P}{!}	DMA/BMG	RA	5	[1731]
22	18	10	Brave Fencer Musashi {P}	Square	AD	18	[1943]
23	19	38	Tenchu {P}	Acquire/Activision	AC	9	[1792]
24	33*	2	Battle Tanx {N}{!}	3DO	SH	24	[2002]
25	31^	36	Breath of Fire 3 {P}	Capcom	RP	8	[1799]
26	27^	3	South Park {N}{!}	Iguana/Acclaim	SH	26	[2003]
27	29^	11	Actua Tennis {P}	Gremlin	SP	16	[1929]
28	32^	12	WCW/NWO Revenge {N}	Asmik/THQ	SP	22	[1930]
29	22	35	Bust-a-Move 3 {S}	Taito/Natsume	PU	10	[1786]
30	34^	4	Oddworld (Abe's Exoddus) {P}	Oddworld/GT	PL	30	[1968]
31	30	39	Need for Speed 3 (Hot Pursuit) {P}{!}	Electronic Arts	RA	10	[1765]
32	42^	26	Tales of Destiny {P}	Namco	RP	7	[1745]
33	81*	6	NFL Blitz {N}	Midway	SP	33	[1883]
34	35^	5	Roll Away {P}	Psygnosis	AC/PU	34	[1969]
35	26	14	Duke Nukem (Time To Kill) {P}	n-Space/GT	SH	3	[1911]
36	28	8	Fifa 99 {P}	EA Sports	SP	4	[1973]
37	25	16	Wild 9 {P}{!}	Shiny/Interplay	PL	10	[1898]
38	39^	19	Spyro the Dragon {P}{!}	Insomniac/Sony	PL	17	[1881]
39	43^	9	Wipeout 64 {N}	Psygnosis/Midway	RA	36	[1941]
40	38	89	Wild Arms {P}	Media Vision/Sony	RP	5	[1409]
41	37	8	Rugrats (Search for Reptar) {P}	n-Space/THQ	AC/AD	30	[1975]
42	40	68	Castlevania (Symphony of the Night) {P}	Konami	AC	6	[1628]
43	49^	3	Bust a Groove {P}	Enix/Sony	PU	43	[1970]
44	36	26	WWF Warzone {P}{!}	Iguana/Acclaim	SP	21	[1847]
45	41	61	Tomb Raider 2 {P}{!}	Eidos	AC/AD	4	[1674]
46	50^	96	Killer Instinct Gold {N}	Rare/Nintendo	FI	8	[1247]
47	44	8	Madden NFL 99 {P}	Tiburon/EA Sports	SP	43	[1871]
48	48	7	Asteroids {P}	Activision	AR	45	[1947]
49	45	12	Colony Wars (Vengeance) {P}	Psygnosis	SH	22	[1901]
50	46	47	Shining Force 3 {S}	Sonic Team/Sega	RP	11	[1739]
51	53^	14	Kartia (The World of Fate) {P}{!}	Atlus	RP	29	[1869]
52	64^	3	NBA Jam 99 {N}	Iguana/Acclaim	SP	52	[1978]
53	51	15	Mega Man Legends {P}	Capcom	AD	30	[1820]
54	52	19	Soukaigi {P}	Yuke's/Square	AC/RP	22	[1812]
55	78*	7	NFL Blitz {P}	Midway	SP	55	[1880]
56	58^	16	ReBoot (Countdown to Chaos) {P}{!}	Electronic Arts	SH	9	[1752]
57	47	35	Elemental Gearbolt {P}	Alfa/Working Designs	SH	26	[1722]
58	73^	12	Int. Superstar Soccer Pro 98 {N}	Konami	SP	23	[1896]
59	55	16	Nascar 99 {P}	Stormfront/EA Sports	RA	40	[1884]
60	54	30	Duke Nukem (Total Meltdown) {P}	Eurocom/GT	SH	37	[1687]
61	62^	32	Quest 64 {N}{!}	Imagineer/THQ	RP	16	[1817]
62	65^	39	Motorhead {P}{!}	Digital Illusions/Gremlin/Fox	RA	23	[1789]
63	56	14	Star Ocean (The Second Story) {P}	Enix	RP	51	[1890]
64	80^	52	Turok (Dinosaur Hunter) {N}	Iguana/Acclaim	SH	9	[1444]
65	57	31	Wetrix {N}	Zed Two/Ocean	PU	23	[1819]
66	82^	12	NHL 99 {N}	EA Sports	SP	26	[1916]
67	84^	6	Space Station (Silicon Valley) {N}	DMA/Take 2	AC	67	[1926]
68	69^	40	Sakura Taisen 2/Sakura Wars 2 {S}	Red/Sega	AD/RP	2	[1779]
69	60	4	Knockout Kings {P}	EA Sports	SP	60	[1972]
70	68	68	Formula 1 (Championship Edition) {P}{!}	Psygnosis	RA	11	[1633]
71	61	16	NCAA Football 99 {P}	Tiburon/EA Sports	SP	46	[1859]
72	75^	4	Godzilla Generations {D}	General	AD	72	[1996]
73	79^	2	Kensei (Sacred Fist) {P}	Konami	FI	73	[1986]
74	59	8	Shining Force 3 (Part 3) {S}	Camelot/Sega	RP	42	[1924]
75	77^	5	Master of Monsters {P}	SystemSoft/Ascii	ST	75	[1850]
76	83^	35	G Darius {P}	Taito/THQ	SH	61	[1785]
77	90^	74	Tokimeki Memorial {P}	Konami	ST	18	[1596]
78	63	32	Diablo {P}	Climax/Electronic Arts	AC/RP	49	[1767]
79	76	18	Devil Dice {P}	Sony/THQ	PU	32	[1846]
80	67	11	Body Harvest {N}	DMA/Midway	SH	61	[1928]
81	66	4	Formula 1 98 {P}	Visual Sciences/Psygnosis	RA	44	[1985]
82	71	7	NFL Quarterback Club 99 {N}	Iguana/Acclaim	SP	64	[1951]
83	74	23	F-Zero X {N}	Nintendo	RA	18	[1861]
84	100^	3	Cool Boarders 3 {P}{!}	Idol Minds/Sony	SP	84	[1932]
85	96^	45	Einhander {P}{!}	Square	SH	22	[1740]
86	87^	9	Rush 2 (Extreme Racing USA) {N}	Atari/Midway	RA	55	[1954]
87	72	6	Fifa 99 {N}{!}	EA Sports	SP	28	[1988]
88	89^	25	Phantasy Star Collection {S}	Sega	RP	7	[1851]
89	93^	77	Langrisser 4 {S}	NCS/Masaya	ST	20	[1582]
90	85	6	R-Type Delta {P}	Irem	SH	71	[1991]
91	94^	4	Guilty Gear {P}	Arc/Atlus	SI	91	[1858]
92	97^	2	Jeopardy! {P}	Hasbro	PU	92	[1984]
93	91	4	Twisted Metal 3 {P}	989/Sony	RA	87	[1950]
94	86	16	NHL 99 {P}	EA Sports	SP	12	[1899]
95	99^	2	Radiant Silvergun {S}	ESP/Treasure	SH	95	[1882]
96	92	82	Final Fantasy Tactics {P}	Square	RP/ST	4	[1555]
97	-^	1	V-Rally {N}{!}	Eden/Infogrames	RA	97	[2005]
98	70	17	Future Cop L.A.P.D. 2100 {P}	Electronic Arts	SH	8	[1888]
99	-^	4	A Bug's Life {P}	Travelers Tales/Sony	PL	95	[1942]
100	88	17	All Star Baseball '99 {N}	Iguana/Acclaim	SP	47	[1809]

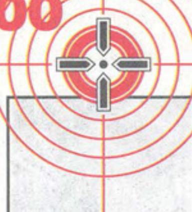
ОБОЗНАЧЕНИЯ

- TW — место на текущей неделе
- LW — место на предыдущей неделе
- NW — число недель в Top 100
- HI — максимальная позиция, которой игра достигала
- ID — идентификационный номер игры
- {P} — Sony PlayStation
- {S} — Sega Saturn
- {N} — Nintendo 64

ЖАНРЫ ИГР

- AC — Action
- AD — Adventure
- AR — Arcade
- FI — Fighting
- IF — Interactive Fiction
- PL — Platform
- PU — Puzzle
- RA — Racing
- RP — Role-Playing
- SH — Shooter
- SI — Simulation
- SP — Sports
- ST — Strategy
- WG — Wargame

INTERNET PC GAMES TOP 100



TW	LW	NW	Название	Разработчик/Издатель	Жанр	HI	ID
1	1	9	Half-Life	Valve/Sierra	SH	1	[3046]
2	3^	4	Baldur's Gate {!}	Bioware/Black Isle/Interplay	RP	2	[3115]
3	2	42	Starcraft {!}	Blizzard	WG	1	[2677]
4	4	39	Might and Magic 6 (The Mandate of Heaven) {!}	3DO	RP	2	[2696]
5	6^	11	Railroad Tycoon 2 {!}	PopTop/G.O.D.	ST	5	[3008]
6	7^	35	Unreal {!}	Digital Extremes/Epic/GT	SH	2	[2753]
7	5	12	Fallout 2 {!}	Black Isle/Interplay	RP	1	[2995]
8	8	69	Total Annihilation	Cavedog/GT	WG	1	[2402]
9	9	7	Thief (The Dark Project) {!}	Looking Glass/Eidos	AC/AD	9	[3079]
10	13^	17	Need for Speed 3 (Hot Pursuit) {!}	Electronic Arts	RA	4	[2924]
11	12^	16	Caesar 3 (Build a Better Rome) {!}	Sierra	ST	5	[2936]
12	14^	9	Fifa 99	EA Sports	SP	10	[3044]
13	10	58	Quake 2/Add-on {!}	Id/Activision	SH	1	[2529]
14	11	13	Grim Fandango {!}	LucasArts/Activision	AD	10	[2981]
15	15	8	Heretic 2	Raven/Activision	SH	15	[3067]
16	18^	11	SiN	Ritual/Activision	SH	15	[3010]
17	16	9	Settlers 3	Blue Byte	ST	15	[3051]
18	17	30	Final Fantasy 7 {!}	SquareSoft/Eidos	RP	7	[2811]
19	21^	10	Carmageddon 2 {!}	Stainless/SCi/Interplay	RA	19	[3037]
20	23^	66	Age of Empires {!}	Ensemble/Microsoft	ST	3	[2424]
21	22^	9	Tomb Raider 3	Core/Eidos	AC/AD	21	[3043]
22	20	22	Rainbow Six	Red Storm	AC/ST	7	[2883]
23	19	14	Shogo (Mobile Armor Division)	Monolith	AC	12	[2966]
24	25^	63	Grand Theft Auto	DMA/BMG/Asc	RA	7	[2444]
25	24	9	Age of Empires (The Rise of Rome)	Ensemble/Microsoft	ST	16	[3028]
26	30^	9	Populous (The Beginning) {!}	Bullfrog/Electronic Arts	ST	22	[3045]
27	26	7	Return to Krondor {!}	Sierra	RP	26	[3064]
28	27	114	Heroes of Might & Magic 2/add-on	New World/3DO	ST	2	[2091]
29	29	113	Master of Orion 2 (Battle at Antares)	MicroProse	ST	3	[2095]
30	28	39	Rage of Mages/Allods	Nival/Monolith	RP	9	[2716]
31	33^	22	Warlords 3 (Darklords Rising)	SSG/Red Orb	WG	10	[2882]
32	31	11	Colin McRae Rally	Codemasters	RA	31	[2989]
33	37^	30	Commandos (Behind Enemy Lines)	Eidos	WG	7	[2810]
34	34	62	The Curse of Monkey Island {!}	LucasArts	AD	6	[2468]
35	32	17	NHL 99	EA Sports	SP	20	[2925]
36	35	6	Gangsters	Hothouse/Eidos	ST	35	[3093]
37	36	7	Warhammer 40,000 (Chaos Gate)	Random/SSI/Mindscape	ST	36	[3053]
38	44^	6	Falcon 4.0 {!}	MicroProse	SI	38	[3091]
39	42^	107	Diablo	Blizzard	RP	1	[2154]
40	38	36	Galactic Civilizations Gold	Stardock	ST	30	[2738]
41	40	67	Fallout	Interplay	RP	4	[2417]
42	39	67	Imperialism	Frog City/SSI/Mindscape	ST	17	[2418]
43	47^	45	Battlezone	Activision	WG	4	[2642]
44	43	32	Descent (Freespace - The Great War)	Interplay	SH	9	[2782]
45	63*	3	Myth 2 (Soulblighter) {!}	Bungie	ST	45	[3127]
46	50^	6	Star Wars (Rogue Squadron 3D)	Factor 5/LucasArts	AC	46	[3068]
47	46	20	Dune 2000 {!}	Westwood/Virgin	WG	19	[2902]
48	41	11	Vegas Games 2000	3DO	ST	34	[2991]
49	49	8	Blood 2 (The Chosen)	Monolith/GT	SH	49	[3054]
50	48	78	X-Com 3 (Apocalypse) {!}	Mythos/MicroProse	ST	4	[2351]
51	53^	151	Civilization 2/Fantastic Worlds	MicroProse	ST	1	[1879]
52	74*	3	Starsiege Tribes	Dynamix/Sierra	AC/ST	52	[3116]
53	45	70	Dark Reign (The Future of War)	Auran/Activision	WG	10	[2397]
54	51	22	Vangers (One for the Road)	Interactive Magic	RA	30	[2869]
55	52	61	Blade Runner {!}	Westwood/Virgin	AD	16	[2479]
56	56	4	Quest for Glory 5 (Dragonfire)	SierraFX/Sierra	RP	56	[3092]
57	57	66	Gettysburg	Firaxis/Electronic Arts	ST	15	[2430]
58	55	81	Links OS/2 {O}	Access/Stardock	SP	25	[2324]
59	71^	39	TOCA (Touring Car Championship)	Codemasters/3DO	SI/SP	28	[2545]
60	54	11	Delta Force	NovaLogic	SI	53	[2996]
61	61	130	Quake/add-on	Id/GT	SH	1	[1999]
62	58	5	WWII Fighters	Jane's/Electronic Arts	SI	58	[3056]
63	64^	8	NBA Live 99	EA Sports/Electronic Arts	SP	63	[3018]
64	60	52	Gag	Auric Vision	AD	8	[2557]
65	62	113	Command & Conquer/Add-on (Red Alert)	Westwood	WG	1	[2101]
66	59	30	Mech Commander	FASA/MicroProse	WG	12	[2809]
67	80^	3	Dark Vengeance	Reality Bytes/GT	AC	67	[3114]
68	70^	11	Knights and Merchants	JoyMania/Interactive Magic	ST	68	[2978]
69	65	42	Warhammer (Dark Omen)	Electronic Arts	WG	32	[2670]
70	69	47	Balls of Steel	Wildfire/Pinball Wizards	AR	41	[2625]
71	66	61	Myth (The Fallen Lords)	Bungie/Eidos	ST	14	[2476]
72	75^	64	Riven (The Sequel To Myst) {!}	Cyan/Red Orb	AD	18	[2445]
73	77^	61	Championship Manager 97/98	Eidos	SP	34	[2475]
74	67	13	Links LS 1999	Access	SP	36	[2977]
75	68	67	Dark Forces 2/Add-on (Jedi Knight) {!}	LucasArts	SH	6	[2413]
76	72	57	Wing Commander (Prophecy)	Origin/Electronic Arts	AC/SI	7	[2533]
77	85^	4	Uprising 2 (Lead and Destroy)	3DO	AC/ST	77	[3090]
78	84^	3	Redguard	Bethesda	AD	78	[3106]
79	78	43	Star Wars/Supremacy (Rebellion) {!}	LucasArts	ST	11	[2666]
80	73	20	Hexplore	Heliovisions/Infogrames	RP	39	[2901]
81	76	82	Dungeon Keeper	Bullfrog/Electronic Arts	ST	1	[2322]
82	83^	109	Trials of Battle {O}	Shadowsoft/Stardock	SH	10	[2134]
83	82	54	I-War/Independence War	Ocean	ST	29	[2552]
84	79	39	Forsaken {!}	Probe/Acclaim	SH	6	[2719]
85	81	98	Magic/Add-ons (The Gathering)	MicroProse	ST	9	[2210]
86	89^	76	Warlords 3/Add-on (Reign of Heroes) {!}	SSG/Red Orb	WG	12	[2359]
87	87	165	Stars! 2	Star Crosses/Empire	ST	11	[1786]
88	96^	5	King's Quest (Mask of Eternity)	Sierra	AD	88	[3050]
89	86	61	Fifa (Road To World Cup 98)	EA Sports/Electronic Arts	SP	7	[2502]
90	91^	8	European Air War	MicroProse/Hasbro	SI	81	[3016]
91	92^	65	Panzer General 2	SSI/Mindscape	WG	27	[2426]
92	88	68	Ultima Online/Second Age {!}	Origin/Electronic Arts	RP	19	[2399]
93	90	60	F1 Racing Simulation	Ubi	RA	28	[2507]
94	97^	63	Entrepreneur {!}	Stardock	ST	21	[2434]
95	94	5	Speed Busters (American Highways)	UbiSoft	RA	84	[3066]
96	98^	142	Duke Nukem 3D/add-ons	3D Realms/GT	SH	2	[1923]
97	-^	1	Oddworld (Abe's Exoddus) {!}	Oddworld/GT	PL	97	[3103]
98	95	7	FireTeam	Multitude	AC	87	[2765]
99	-^	1	KKND 2 (Krossfire) {!}	Beam/Melbourne House	AC/WG	99	[2952]
100	99	19	Motocross Madness	Rainbow/Microsoft	RA	44	[2868]

INTERNET PC GAMES TOP 100

Edition 317

25 января 1999

www.worldcharts.com

ОБОЗНАЧЕНИЯ

- TW — место на текущей неделе
- LW — место на предыдущей неделе
- NW — число недель в Top 100
- HI — максимальная позиция, которой игра достигала
- ID — идентификационный номер игры
- {O} — игра только для операционной системы OS/2

ЖАНРЫ ИГР

- AC — Action
- AD — Adventure
- AR — Arcade
- FI — Fighting
- IF — Interactive Fiction
- PL — Platform
- PU — Puzzle
- RA — Racing
- RP — Role-Playing
- SH — Shooter
- SI — Simulation
- SP — Sports
- ST — Strategy
- WG — Wargame

ВСЕ ПАРАМЕТРЫ BIOS

В статье описываются практически все параметры, устанавливаемые в программе SETUP для BIOS фирмы AWARD Software International Inc. В конкретной материнской плате каких-то из описываемых параметров может и не быть. Одни и те же параметры могут называться по-разному в зависимости от производителя материнской платы, поэтому здесь в некоторых случаях приведено несколько вариантов.

Для просмотра и корректировки установок chipset в BIOS вашего компьютера рекомендуем воспользоваться прелестной программой TweakBIOS (http://www.miro.pair.com/tweakbios/download.html). С помощью этой программы можно изменять установки в BIOS «на лету», а также увидеть, правильно ли программа SETUP выполнила установки.

ПРИМЕЧАНИЕ: программа запускается и под различными версиями Windows, но использовать ее можно **ТОЛЬКО** в DOS.

РАЗДЕЛ BIOS FEATURES SETUP

Virus Warning (предупреждение о вирусе) – разрешение этого параметра запрещает любую запись в загрузочный сектор жесткого диска без разрешения пользователя. Он введен для защиты от так называемых boot-вирусов, поражающих загрузочный сектор. Рекомендуется всегда разрешать этот параметр, но следует учесть, что, например, Windows 95 при установке «зависает», если Virus Warning установлен в Enable (при этом на экране появляется черный квадрат). Может принимать значения:

Enabled – разрешено; ***Disabled*** – запрещено

Boot Virus Detection (определение вируса в загрузочном секторе) – смысл этого параметра сильно отличается от Virus Warning. Идея заключается в следующем – если этот параметр запрещен, то до загрузки операционной системы BIOS переписывает загрузочный сектор во флэш-память и сохраняет его там. После установки параметра в значение Enabled BIOS не будет загружать систему с жесткого диска, если содержимое boot-сектора отличается от сохраненного в памяти. Далее, по усмотрению пользователя, возможно либо загрузить систему с жесткого диска, либо с дискеты. Может принимать значения:

Enabled – разрешено; ***Disabled*** – запрещено

CPU Internal Cache/External Cache (внутренний/внешний кэш процессора) – разрешается/запрещается использование внутренней или внешней кэш-памяти процессора. Запрещать какой-либо вид кэш-памяти следует только в случае необходимости искусственно замедлить работу компьютера, например, при установке какой-либо старой платы расширения. Может принимать значения:

Enabled – разрешено; ***Disabled*** – запрещено

CPU Level 1 Cache/CPU Level 2 Cache (кэш-память первого уровня/кэш-память второго уровня) – разрешается/запрещается использование встроенной кэш-памяти первого или второго уровня для процессоров архитектуры Pentium Pro (Pentium II, Deschutes и т. п.). Запрещать какой-либо вид кэш-памяти следует только в случае необходимости искусственно замедлить работу компьютера, например, при установке какой либо старой платы расширения. Может принимать значения:

Enabled – разрешено; ***Disabled*** – запрещено

CPU Level 2 Cache ECC Check (включить ECC для кэш-памяти процессора 2-го уровня) – параметр может присутствовать только для плат с процессорами архитектуры Pentium II. Разрешать его есть смысл только в том случае, если установленный процессор класса Pentium II имеет кэш-память второго уровня с возможностью ECC контроля. В некоторых процессорах допущена ошибка, и включение этого режима может привести к нестабильной работе компьютера. Может принимать значения:

Enabled – разрешено; ***Disabled*** – запрещено

BIOS Update (обновление BIOS) – процессоры семейства P6 (Pentium Pro, Pentium II, Celeron, Xeon и т. д.) имеют особый механизм, называемый «программируемым микрокодом», который позволяет исправить некоторые виды ошибок, допущенных при разработке и/или изготовлении процессоров за счет изменения микрокода. Обновления микрокода остаются в BIOS и загружаются в процессор после включения компьютера и запуска программы BIOS. Именно поэтому BIOS для материнских плат с Pentium II и выше необходимо регулярно обновлять. Может принимать значения:

Enabled – разрешено; ***Disabled*** – запрещено

CPU Fast String (быстрые операции со строками) – Разрешение этого параметра позволяет использовать некоторые специфические особенности архитектуры семейства Pentium Pro (Pentium II, Deschutes и т. п.), в частности, возможность кэширования операций со строками. Надо только понимать, что и в самой программе должны быть выполнены условия для включения этого механизма. Эти условия указаны в документации на любой процессор данного семейства. Параметр рекомендуется оставлять в состоянии «Разрешено». Может принимать значения:

Enabled – разрешено; ***Disabled*** – запрещено

HDD S.M.A.R.T Capability (возможность S.M.A.R.T диагностики) – позволяет разрешать/запрещать возможность диагностики состояния жесткого диска в соответствии с требованиями стандарта S.M.A.R.T. Авторы BIOS, к сожалению, не раскрывают механизма функционирования S.M.A.R.T диагностики в BIOS, поэтому не совсем понятно, каким образом обрабатывается информация от жесткого диска, так как граничные значения параметров жесткого диска зависят от конкретного производителя. При разрешении параметра и нарушении нормального функционирования жесткого диска BIOS выдает на экран соответствующее сообщение до появления таблицы с характеристиками компьютера. Следует учесть, что разрешение этого параметра снизит производительность компьютера на несколько процентов. Может принимать значения:

Enabled – разрешено; ***Disabled*** – запрещено

Deturbo Mode (режим deturbo) – при разрешении этого параметра сигнал FLUSH# становится активным, и никакие данные после этого не кэшируются процессором в свой внутренний кэш (кэш первого уровня) процессорами архитектуры Pentium Pro (Pentium II, Deschutes и т. п.). Разрешение этого параметра следует использовать только при необходимости сознательно замедлить работу компьютера. Может принимать значения:

Enabled – разрешено; ***Disabled*** – запрещено

Quick Power On Self Test (быстрый тест компьютера после включения питания) – разрешение этого параметра приводит к значительному сокращению вре-

мени на начальное тестирование компьютера BIOS'ом, особенно при значительных объемах оперативной памяти. Следует только учесть, что память, например, в этом случае не тестируется, а только проверяется ее размер. Может принимать значения:

Enabled – разрешено; ***Disabled*** – запрещено

Boot Sequence (последовательность загрузки) – параметр устанавливает последовательность опроса устройств, с которых может быть загружена операционная система. Эти устройства обозначаются либо буквами для физических жестких дисков и обычных дисководов, либо названием устройства – CD-ROM для накопителей CD-ROM, LS для накопителей a:drive на 120 Мб или ZIP для накопителей ZIP IDE на 100 Мб. Для современных версий возможные значения могут выглядеть так: **A, C**; **C only**; **CD-ROM, C**; **C, A**; **D, A**; **LS/ZIP, C**.

Boot Up System Speed (скорость системы после загрузки) – скорость системной шины и, соответственно, процессора после включения компьютера. Параметр используется для искусственного снижения скорости компьютера из-за старых программ и/или плат расширения. Может принимать значения:

High – номинальная скорость процессора и номинальная частота системной шины

Low – пониженная скорость процессора и частота системной шины

Gate A20 Option (вариант включения шины A20) – параметр позволяет управлять способом включения адресной шины A20 и тем самым обращаться к памяти за 1 мегабайтом. Этот параметр в современных платах не управляется пользователем и всегда имеет значение *Fast*. Может принимать значения:

Fast – управление осуществляется chipset, что повышает скорость работы

Normal – управление осуществляется через контроллер клавиатуры

Swap Floppy Drive (перестановка дисководов) – если разрешен, то дисководы A и B как бы меняются местами. Имеет смысл только при наличии двух дисководов в компьютере. Может принимать значения:

Enabled – разрешено; ***Disabled*** – запрещено

Boot Up Floppy Seek (поиск загрузочного дисковода после включения компьютера) – если этот параметр разрешен, то BIOS обращается к каждому дисководу на предмет распознавания его формата (40 или 80 дорожек он поддерживает). Поскольку уже с 1993 года дисководы на 40 дорожек не выпускаются, не следует разрешать этот параметр, так как BIOS каждый раз будет тратить несколько секунд на выяснение формата дисковода. Может принимать значения:

Enabled – разрешено; ***Disabled*** – запрещено

Boot Up NumLock Status (включение цифровой клавиатуры при включении компьютера) – разрешение этого параметра включает индикатор NumLock, и цифровая клавиатура генерирует коды цифр и знаков, в противном случае генерируются коды стрелок, Ins, Del и т. д. Может принимать значения:

Enabled – разрешено; ***Disabled*** – запрещено

Typematic Rate Setting (установка скорости ввода символов) – разрешает или запрещает установку скорости повторения ввода символов клавиатурой при нажатой клавише. Может принимать значения:

Enabled – разрешено; ***Disabled*** – запрещено

Typematic Rate (Chars/Sec) (частота повторения символов в секунду) – параметр оказывает действие только в том случае, если разрешен *Typematic Rate Setting*. Частота повторения имеет ряд фиксированных значений, которые и может принимать этот параметр:

6, 8, 10, 12, 15, 20, 24 или **30**

Typematic Delay (Msec) (задержка повторения в msec) – устанавливает значение задержки от момента нажатия клавиши до начала повторения символа клавиатурой. Оказывает действие только в том случае, если разрешен *Typematic Rate Setting*. Значение может быть выбрано из ряда:

250, 500, 750 или **1000**

PS/2 Mouse Function Control (управление функциями порта мыши PS/2) – разрешение этого параметра отдает IRQ12 только для порта мыши PS/2. В противном случае, при отсутствии подключенной к компьютеру мыши с интерфейсом PS/2, IRQ12 свободно для других устройств. Рекомендуется устанавливать значение Auto. Может принимать значения:

Enabled – разрешено и IRQ12 занято

Auto – BIOS определяет присутствие или отсутствие PS/2 мыши

64MB OS/2 Onboard Memory > 64MB (выбор значения для OS/2, если памяти больше, чем 64 Мб) – требует разрешения при выполнении двух условий – в компьютере установлено больше, чем 64 Мб памяти и используется OS/2 в качестве операционной системы. Может принимать значения:

Enabled – разрешено; ***Disabled*** – запрещено

PCI/VGA Palette Snoop (корректировка палитры VGA видеокарты на PCI) – параметр следует разрешать только в том случае, если на экране некорректно отображаются цвета. Как правило, этот эффект может возникать при использовании таких нестандартных устройств, как MPEG карты, 3D-ускорители и т. п. Может принимать значения:

Enabled – разрешено; ***Disabled*** – запрещено

Video ROM BIOS Shadow (видео BIOS в память) – разрешение этого параметра приводит к переносу видео BIOS из ПЗУ (постоянного запоминающего устройства) на видеокарте в основную память компьютера, что значительно ускоряет работу с видео BIOS (это необходимо и видно в DOS). Ускорение объясняется как тем, что обращение к ПЗУ намного дольше, чем к ОЗУ, так и тем, что обращение к ПЗУ, как правило, выполняется в 8-ми разрядной шине, а к ОЗУ – по 32- или 64-разрядной. Может принимать значения:

Enabled – разрешено; ***Disabled*** – запрещено

Floppy Disk Access Control (R/W) (управление чтением/записью на гибкий диск) – разрешение этого параметра позволяет записывать информацию на дискету, в противном случае дискету можно читать. Параметр следует использовать для защиты от несанкционированного копирования с компьютера. Может принимать значения:

Enabled – разрешено; ***Disabled*** – запрещено

Report No FDD For WIN 95 (сообщение об отсутствии накопителя на гибких дисках для Windows 95) – параметр используется, как правило, в сетевых компьютерах без флоппи-дисковода или в случае необходимости размещения в компьютере устройства, для которого не хватает прерывания. При выборе Yes и одновременном выборе Disable в параметре *Onboard FDC Controller* Windows 95 освободит IRQ 6, занимаемое контроллером флоппи-дисковода, для использования другими устройствами. Совместное разрешение этих параметров обязательно в компьютерах без дисководов (используемых как сетевые в организациях) для уменьшения времени запуска Windows 95. Может принимать значения:

Yes – освободить IRQ 6

No – не освобождать (независимо от того, есть флоппи-дисковод или нет)

BIOS

Delay IDE Initial (задержка инициализации IDE устройства) – в данном параметре устанавливается значение времени (в секундах), в течение которого IDE устройство не будет опрашиваться BIOS'ом после включения питания или сброса. Ненулевое значение параметра рекомендуется устанавливать только в случае применения каких-либо старых жестких дисков или приводов CD-ROM. Параметр принимает значения в диапазоне от 0 до 30 сек., в зависимости от производителя материнской платы.

MPS 1.4 Support (поддержка режима MPS 1.4) – параметр появляется только в BIOS материнских плат, допускающих установку нескольких процессоров. Выбор режима влияет на распределение ресурсов компьютера. При запрещении устанавливается режим MPS 1.1. Строго говоря, для различных Windows можно устанавливать любое значение (даже лучше *Disable*), а для Novell Netware рекомендуется *Enable.* Может принимать значения:

Enabled – разрешено; ***Disabled*** – запрещено

РАЗДЕЛ CHIPSET FEATURES SETUP

УСТАНОВКА ПАРАМЕТРОВ ДЛЯ FPM DRAM, EDO DRAM И SYNCHRONOUS DRAM

AUTO Configuration (автоматическая конфигурация) – имеет 3 значения

60 ns – устанавливает параметры доступа для DRAM с быстродействием 60 наносекунд

70 ns – то же для памяти с быстродействием 70 нс

Disabled (запрещена) – позволяет установить любые возможные параметры доступа к DRAM памяти

DRAM RAS# Precharge Time (время предварительного заряда по RAS) – эта функция позволяет определить количество тактов системной шины для формирования сигнала RAS. Уменьшение этого значения увеличивает быстродействие, но чрезмерное для конкретной памяти уменьшение может привести к потере данных. Принимает значения:

3

4

DRAM R/W Leadoff Timing (число тактов при подготовке выполнения операции чтения/записи) – определяет число тактов на шине до выполнения любых операций с DRAM. Параметр может принимать значения:

8/7 – восемь тактов для чтения и семь тактов для записи

7/5 – семь тактов для чтения и пять тактов для записи

DRAM RAS to CAS Delay (задержка между RAS и CAS) – во время доступа к памяти обращения к столбцам и строкам выполняются отдельно друг от друга. Этот параметр и определяет задержку одного сигнала относительно другого. Параметр может принимать значения:

3 – три такта задержки; ***2*** – два такта задержки

Уменьшение значения увеличивает быстродействие.

DRAM Read Burst Timing (время пакетного чтения памяти) – запрос на чтение и запись генерируются процессором в четыре раздельные фазы. В первой фазе инициируется обращение к конкретной области памяти, а в оставшихся происходит собственно чтение данных. Параметр может принимать значения:

x2222 – два такта задержки

x3333 – три такта задержки

x4444 – четыре такта задержки

Уменьшение суммарного количества тактов увеличивает быстродействие.

Speculative Leadoff (опережающая выдача сигнала чтения) – разрешение этого параметра позволяет выдавать сигнал чтения немного ранее, чем адрес будет декодирован. Этот прием снижает общие затраты времени на операцию чтения. Другими словами, процессор будет инициировать сигнал чтения одновременно с генерацией того адреса, где находятся необходимые данные. Сигнал чтения воспринимается контроллером DRAM и, если параметр *Speculative Leadoff* разрешен, то контроллер выдаст сигнал чтения до завершения декодирования адреса. Может принимать значения:

Enabled – разрешено; ***Disabled*** – запрещено

Turn-Around Insertion (задержка между циклами) – если этот параметр разрешен (Enabled), то между двумя последовательными циклами обращения к памяти включается один дополнительный такт. Разрешение уменьшает быстродействие, но увеличивает достоверность при операциях чтения/записи. Может принимать значения:

Enabled – разрешено; ***Disabled*** – запрещено

Data Integrity (PAR/ECC) (целостность данных) – разрешает/запрещает контроль памяти на ошибки. Вид контроля устанавливается параметром *DRAM ECC/PARITY Select.* Может принимать значения:

Enabled – разрешено; ***Disabled*** – запрещено

DRAM ECC/PARITY Select (режим коррекции ошибок/проверка по четности) – параметр появляется только в тех материнских платах, в которых chipset поддерживает ECC, и только в том случае, если установлены модули памяти с истинной четностью. В некоторых вариантах BIOS этим параметром может устанавливаться только вид проверки, а разрешение на проверку устанавливается параметром *Data Integrity (PAR/ECC)*. Такие модули часто называют также 36-разрядными. Может принимать значения:

Parity – в случае возникновения ошибки на монитор выдается сообщение о сбое по четности в памяти, работа компьютера останавливается

ECC – Error Control Correction – в случае возникновения одиночной ошибки она исправляется, работа продолжается. Если имеет место не одиночная ошибка, то работа компьютера также прекращается. Следует только учесть, что, по данным Intel, скорость обмена с памятью при включении этого режима уменьшается приблизительно на 3 %

Fast RAS# to CAS# Delay (интервал между RAS и CAS) – при регенерации памяти строки и столбцы адресуются отдельно, поэтому этот параметр устанавливает интервал между сигналами RAS и CAS.

SDRAM Configuration (конфигурация SDRAM) – параметром определяется, должна программа BIOS сама определять временные характеристики доступа к памяти на основании информации из блока SPD или разрешить это сделать пользователю. Может принимать значения:

By SPD – параметры доступа устанавливаются по SPD

7 ns (143 МГц) – параметры доступа устанавливаются BIOS как для памяти с временем доступа 7 ns и частотой шины 143 МГц

8 ns (125 МГц) – параметры доступа устанавливаются BIOS как для памяти с временем доступа 8 ns и частотой шины 125 МГц

Disabled – устанавливаются пользователем

SDRAM RAS Precharge Time (синхронная память – время предварительного заряда) – параметр позволяет определять быстрое или медленное накопление заряда по RAS до начала цикла регенерации памяти. Установка значения Fast увеличивает быстродействие, но Slow повышает стабильность работы компьютера, поэтому значение Fast следует устанавливать в случае уверенности в качестве памяти. Может принимать значения:

Fast – быстро; ***Slow*** – медленно

SDRAM (CAS Lat/RAS-to-CAS) (синхронная память – задержка CAS/От RAS к CAS) – этот параметр позволяет комбинировать между длительностью сигнала CAS и задержкой между сигналами RAS и CAS. Значение этого параметра зависит от характеристик SDRAM, примененной в компьютере, и от быстродействия процессора. Поэтому изменять этот параметр следует крайне осторожно. Может принимать значения:

2/2
3/3

SDRAM CAS to RAS Delay (задержка между CAS и RAS) – параметр определяет значение задержки после выдачи сигнала RAS до появления сигнала CAS для синхронной памяти. Чем меньше это значение, тем быстрее доступ к памяти. Тем не менее изменять его следует осторожно. Параметр может принимать значения:

3 – три такта задержки
2 – два такта задержки

SDRAM CAS# Latency (задержка CAS для SDRAM) – устанавливает значение задержки выдачи сигнала CAS для SDRAM. Меньшее значение увеличивает производительность системы. Рекомендуется устанавливать меньшее значение для SDRAM с быстродействием 10 ns или лучше. Может принимать значения:

2T
3T

SDRAM Banks Close Policy (правила закрытия банков SDRAM памяти) – параметр был введен для плат с набором 440LX из-за того, что память с 2-х банковой организацией некорректно работает в этих платах, если параметры доступа к банкам памяти установлены по умолчанию. В наборе 430TX этого не требовалось, так как правила доступа для различной памяти были одинаковы. Изменять установки BIOS по умолчанию для этого параметра следует только в случае нестабильной работы памяти. Может принимать значения:

Page Miss – используется для двухбанковой памяти

Arbitration – для памяти из 4-х банков

DRAM Idle Timer (таймер пассивного состояния памяти) – этим параметром устанавливается время (в тактах) до закрытия всех открытых страниц памяти. Влияет как на EDO, так и на SDRAM память. Может принимать значения 0, 2, 4, 8, 10, 12, 16, 32.

Snoop Ahead (предсказание) – разрешение этого параметра позволяет потоковый обмен данными между PCI и памятью. Может принимать значения:

Enabled – разрешено; ***Disabled*** – запрещено

Host Bus Fast Data Ready (быстрая готовность данных на шине) – разрешение этого параметра позволит снимать данные с шины одновременно с их выборкой. В противном случае данные будут удерживаться на шине один дополнительный такт. Может принимать значения:

Enabled – разрешено; ***Disabled*** – запрещено

Refresh RAS# Assertion (задание RAS для регенерации) – этим параметром устанавливается количество тактов (т. е. длительность RAS) для цикла регенерации. Принимаемые значения определяются качеством памяти и набором микросхем (chipset). Меньшее значение увеличивает производительность.

MA Wait State (такты ожидания до чтения памяти) – параметр позволяет установить или снять дополнительный такт ожидания до начала чтения памяти. Для памяти типа EDO один такт всегда есть по умолчанию, и установка значения Slow добавляет еще один такт ожидания. Для SDRAM нет такта ожидания по умолчанию, и установка Slow один такт вводит. Может принимать значения:

Slow – добавляется один такт
Fast – нет дополнительного такта ожидания

SDRAM Speculative Read (SDRAM опережающее чтение) – разрешение этого параметра позволяет выдавать сигнал чтения немного ранее, чем адрес будет декодирован. Этот прием снижает общие затраты времени на операцию чтения. Другими словами, процессор будет инициировать сигнал чтения одновременно с генерацией того адреса, где находятся необходимые данные. Сигнал чтения воспринимается контроллером DRAM и, если параметр *SDRAM Speculative Read* разрешен, то контроллер выдаст сигнал чтения до завершения декодирования адреса. Может принимать значения:

Enabled – разрешено; ***Disabled*** – запрещено

Spread Spectrum Modulated («размазывание» спектра модулированного излучения) – разрешение этого параметра позволяет уменьшить электромагнитное излучение от компьютера за счет уменьшения значения выбросов сигнала тактового генератора. Уменьшение может достигать 6 %. Следует заметить, что это может отрицательно отразиться на работе чувствительных к форме сигнала устройств, например, жестких дисках с интерфейсом Fast Wide SCSI, поэтому параметр рекомендуется разрешать только, если электромагнитная совместимость компьютера имеет особое значение. Может принимать значения:

Enabled – разрешено; ***Disabled*** – запрещено

УСТАНОВКА ПАРАМЕТРОВ ДЛЯ КЭШ-ПАМЯТИ

System BIOS Cacheable (кэширование области BIOS системы) – разрешение этого параметра приводит к появлению возможности кэширования области памяти по адресам системного BIOS с F0000H по FFFFFH в кэш-память. Параметр будет использован только в том случае, если использование кэш-памяти разрешено в разделе *BIOS Features Setup*. Если какая-либо программа попытается выполнить операцию записи в эти адреса, то система выдаст сообщение об ошибке. Может принимать значения:

Enabled – разрешено; ***Disabled*** – запрещено

Video BIOS Cacheable (кэширование области BIOS видеокарты) – разрешение этого параметра приводит к появлению возможности кэширования области памяти по адресам BIOS видеокарты с C0000H по C7FFFH в кэш-память. Параметр будет использован только в том случае, если использование кэш-памяти разрешено в разделе *BIOS Features Setup*. Если какая-либо программа попытается выполнить операцию записи в эти адреса, то система выдаст сообщение об ошибке. Может принимать значения:

Enabled – разрешено; ***Disabled*** – запрещено

Продолжение следует...

Материал предоставлен компанией «Сплайн». Тел. 964-8258, 964-8259, http://www.spline.ru

Денис Чекалов

ШЕСТНАДЦАТЕРИЧНЫЙ РЕДАКТОР

Вы бежите по подвесному мосту, и три гоблина, размахивая каменными топорами, мчатся следом за вами. Вот-вот чудовища настигнут вас; неожиданно мост заканчивается, перед вами открывается бездонная пропасть. Остается только один выход – прыгнуть вперед, чтобы перелететь на противоположную сторону. С торжествующим криком ваша героиня взмахивает мечом, взмывает в воздух и кувырком отправляется прямо в кипящую лаву.

«Вот ведь дура», – бормочете вы и, еще раз перелистав любимый журнал, убеждаетесь, что гнусные разработчики не придумали чит-кода, который помог бы вам преодолеть проклятое ущелье. Что же делать в таком случае? Можно забросить игру и начать что-нибудь новое, например, «Тетрис». А если хочется узнать, кого предстояло убить на следующем уровне? Для таких целей и служит шестнадцатеричный редактор (ШР).

СЛОЖНО ЛИ ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ШР

У каждого из нас есть проблемы, и основная из них состоит в том, что нас убивают. Некоторые предпочитают проходить игры честно – либо на самом легком уровне, либо совершенствуя свои способности. Однако и у них бывают моменты, когда без небольшой хитрости не обойтись. Например, когда игра намертво «зависает».

Однако в тех случаях, когда ШР без труда решает все проблемы, многие игроки тушуются, опасаясь, что не смогут с ним справиться. Одно упоминание о математике и программировании приводит в ужас и заставляет навсегда отказаться от попыток воспользоваться ШР.

И в самом деле, стоит только загрузить его, как на вас обрушиваются столбцы цифр, перемежаемые буквами. Разобраться в этом кажется невозможным, и руки у начинающего взломщика тут же опускаются. Более того! Даже если вам удается отыскать какую-нибудь инструкцию к редактору, догадавшись нажать клавишу F1, как ситуация становится еще хуже, ибо разобраться в подобных «справках» бывает подчас гораздо сложнее, нежели обойтись без них.

Вся эта суета вокруг ШР очень сильно напоминает мне первый уровень в игре Deathtrap Dungeon. Как вы помните, справа и слева вашего персонажа обстреливали огненными шарами. Стоит только поддаться панике, начать бегать или пытаться уворачиваться, как вас поджарят. Однако если вы пройдете по коридору спокойным прогулочным шагом, то все шары минуют вас. Точно так же и с ШР. Пропускайте мимо своего сознания всю сложную математическую дребедень – для наших с вами целей достаточно освоить пару элементарных операций.

КАК РАБОТАЕТ ШР

Так же, как и самый обыкновенный...

Если вам когда-либо приходилось набирать пару слов в обычном текстовом редакторе, то вы без труда освоите и ШР. Вспомним для начала, как происходит правка, скажем, в WinWord. Допустим, вы написали текст «Мой друг Вася – молодец» и сохранили его в файле. На следующий день искомый Вася залепил вам тортом в физиономию и, придя домой, вы решили отредактировать свой файл. Как это сделать? Очень просто – вместо слова «друг» написать «враг», а вместо «молодец» – «грязный тип».

В результате данные в файле поменялись кардинальным образом.

Так происходит правка в текстовом редакторе. Если вы поняли ее принцип, то никаких проблем с ШР у вас более не возникнет. Вся информация в нем также хранится в форме символов – букв и цифр. Меняя одни на другие, мы с вами можем добиться, чего захотим.

Некоторые игры позволяют редактирование, не прибегая к ШР. Так, в Krush, Kill and Destroy вы могли получить доступ к каждой миссии игры, отредактировав один файл в самом банальном текстовом редакторе.

КАК НАЙТИ ФАЙЛ, КОТОРЫЙ СЛЕДУЕТ РЕДАКТИРОВАТЬ

Обычно его название связано со словом save (от английского «сохранить»). Часто он имеет расширение sav. Такие файлы могут храниться в директории save. В любом случае, когда в журнале вам рассказывают о редактировании той или иной игры, то обязательно пояснят, как выглядят файлы-сохранёнки.

КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ШР

Тоже как самой обычной программой для Windows. Вы увидите в нем массу всего, чего не понимаете, вот и пусть оно таким и остается. Рассматривайте данные приколы как нечто лишнее для вас. Для начала достаточно всего лишь открыть необходимый вам файл – точно так же, как делаете это всегда.

Каким ШР лучше всего пользоваться? Для этой цели подойдет самый простой Disk Editor из утилит Нортона. Есть и множество других – все они отличаются друг от друга в деталях, однако мы с вами станем заниматься самыми что ни на есть простыми вещами. Поэтому то, о чем пойдет речь, применимо к любому такому редактору. Лично я предпочитаю для этих целей Hex Editor, он может показаться навороченным и слишком сложным, однако на деле очень удобен в обращении. Кроме того, он дает вам ряд дополнительных возможностей, которые пригодятся, если вы решите заняться изучением темы глубже.

Открыв файл, вы увидите три колонки. В левой – наборы символов сплошной строкой. В центральной – символы сгруппированы по два. Наконец, в правой вы увидите самую немыслимую белиберду, какая только возможна.

Начнем с последнего столбца. Именно так будет выглядеть ваш файл, если его посмотреть в обычном текстовом редакторе. По большей части данный столбец нам не потребуется, однако и из него также можно извлечь кое-какую пользу.

Средний столбец – это и есть ваша сохранёнка, которую вы собираетесь изменить. За этими парами цифр находится ваш персонаж или персонажи, их умения и навыки, уровень хит-пойнтов, маны и боеприпасов, оружие и ресурсы – все, чего вам так недостает. Именно в этот столбец мы с вами и будем вносить изменения. Если у вашего персонажа первый уровень, нам достаточно отыскать то место, где это записано, и сменить на 100-й. После этого играть станет гораздо веселее.

Левый столбец – это всего лишь нумерация строк в центральном. Ориентироваться в таком количестве цифр и букв непросто, поэтому каждая пара символов центрального столбца пронумерована. Нумерация же от-

ражается в левом столбце – подобно тому, как в книжках и журналах внизу ставится номер страницы.

Не забывайте, что редактор является шестнадцатеричным, потому использует шестнадцатеричное исчисление. Что это такое, знать не обязательно, достаточно понять, что кроме цифр от 0 до 9 здесь еще используются и буквы латинского алфавита от A до F. Поскольку цифр у нас всего десять, эти шесть букв восполняют необходимое количество символов для того, чтобы их стало шестнадцать. Итак, нумерация ведется при помощи шестнадцати символов и возрастает от верхней строчки вниз.

Таким образом, числа в левой колонке являются порядковыми номерами для каждой из строк в центральной колонке. Поэтому они называются адресом. Отдельные извращенцы имеют привычку также называть это «смещением» – в таком случае не пугайтесь и ищите указанный адрес.

КАК НАЙТИ СИМВОЛЫ, КОТОРЫЕ СЛЕДУЕТ ЗАМЕНЯТЬ

А вот это самый интересный вопрос. Существуют три возможности получить на него ответ.

1. Прочитать указание в журнале или получить его через Интернет. В таком случае вам сообщат – замените то-то на то-то по такому-то адресу. Это наиболее простой случай. Здесь перед вами встанет выбор – каким образом заменять значения. Существует два варианта: либо вы первоначально пишете новое значение, а потом затираете старое, либо при нажатой клавише Ins сразу же заменяете одни символы на другие. В текстовом редакторе эти тонкости не имеют особого значения, поскольку вы можете визуально определить, что писать, а что следует затереть. Поскольку в ШР вы имеете дело с цифрами и буквами, недолго запутаться. Посему гораздо удобнее использовать режим замены, когда каждый введенный символ одновременно с этим затирает первоначальный.

Может быть и другой вариант, посложнее. Проблема в том, что далеко не во всех файлах интересующие нас значения живут по одним и тем же адресам. Не сидится им на одном месте, вот и прыгают они по всей сохранёнке. Почему так происходит? Например, сперва ходил ваш герой в одних подштанниках да с деревянной палкой – сохранёнка по размеру была маленькой. Потом наш персонаж обзавелся доспехами, кольчугой, шлемом, парой десятков побрякушек, сапогами, да еще конем и до верха груженой телегой. Само собой, сохраненка в размерах увеличится раза в два, соответственно и адреса здорово поплывут. А если речь идет, скажем, о ролевике с партией персонажей – тогда совсем тяжелый случай.

В подобных сложных ситуациях поможет правая колонка, та самая, где написана всякая белиберда – слова, буквы и знаки препинания. Фактически это та же наша сохранёнка, только изображенная при помощи другой системы символов. Очень часто вы можете найти интересующий вас адрес, отталкиваясь, скажем, от имени персонажа. В таком случае делаем следующим образом. Нужное прозвище проще всего найти автоматически – так же, как это делается в текстовых редакторах. Оно отыщется в искомом правом столбце, а в то же время в центральном высветится набор символов, которому соответствует имя вашего героя. Дальше – дело техники. Вам объяснят, что на таком-то расстоянии от имени расположена информация, отвечающая за уровень персонажа. Повысим ее до небес? Пожалуйста.

Не всегда одно значение занимает пару символов. Часто речь может идти о нескольких парах. То же самое имя вашего ролевого героя вполне может занять четыре-шесть пар. Далее: каким образом следует менять значения? Ответ очевиден – в сторону увеличения! А что это значит? 00 – это самое маленькое значение, часто – отсутствие чего-либо. Соответственно FF – самое большое; скажем, в Might & Magic 6 эти две волшебные буквы означают уровень 255.

Однако готовьтесь к тому, что к рекомендациям из журналов и Интернет следует относиться, мягко скажем, творчески. Далеко не всегда искомое значение будет находиться по указанному адресу. Иногда может обнаружиться чуть ниже или выше.

КАК ВЗЛОМАТЬ ИГРУ, НЕ ИМЕЯ ПОДСКАЗОК

В самом деле, что делать, если у вас нет под рукой журнала, а телефонный кабель перегрыз бешеный носорог, потому Интернет тоже в ближайшее время не светит?

2. Поиск необходимого файла вручную. Сохраните игру и подробно распишите на бумажку все, что у вас есть – уровень персонажа, количество ресурсов, юнитов и так далее. Затем лезьте в файл и начинайте экспериментировать. В качестве ориентиров можете использовать ту же самую правую колонку. Скажем, найдите имя персонажа и начинайте менять все подряд после него. Результаты могут быть самыми неожиданными.

Это прямой способ – вы вносите изменения в файл, а затем смотрите, что получилось с сохранёнкой. Дружеское предупреждение – игра может из-за этого зависнуть, если вы что-то не так поменяете, посему такой путь предлагаем только для очень любознательных, или же у вас должно быть хотя бы приблизительное представление о том, что и где следует менять.

Второй путь собственноручного поиска и последующего взлома – обратный. Вы начинаете игру, становитесь перед мешком с золотом. Записываете на бумажку, сколько у вас золота в кармане. Сохраняетесь. Затем берете золото из мешка, записываете новую сумму и снова сохраняетесь. Итак, наши две сохраненки отличаются только по одному параметру – количеству золота. Если мы их сравним и обнаружим различие, тем самым мы определим адрес, по которому это количество золота прописано.

Перебрать весь файл – работа долгая и сложная. Как же можно ее облегчить? Для этого есть два пути – полуавтоматический и полностью автоматический.

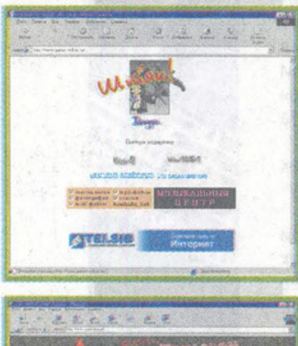
В первом случае вы наивно надеетесь, что ежели у вас в кармане 1 000 золотых, то в файле-сохраненке так и будет где-то находиться это число 1 000. Вот вы ее и ищете (только не забудьте, естественно, что отражена она будет в шестнадцатеричной системе, а не десятичной).

3. Программный поиск. Но в любом случае ручной поиск адресов – дело на большого любителя. Для тех, кто им не является, давно разработаны программки, делающие это автоматически. Разговор о них отдельный, скажем лишь, что всю работу по сравнению одной сохраненки с другой они проделают без вашего участия, а вам останется только пожинать плоды взлома.

После того как вы вскрыли и переменили все, что только хотели, не забудьте сохранить изменения. Вам предложат сделать резервную копию файла на тот случай, если вы поменяли что-то слишком уж радикально. Соглашайтесь! Опять-таки не рекомендуется колдовать именно над той сохранёнкой, которая отражает результаты ваших многодневных усилий. Вместо того, чтобы улучшить положение своего героя, вы просто можете все запороть.

Олег Горшков, crazy_diamonds@mindless.com

ЛУЧШЕЕ В ИНТЕРНЕТ



ИГРЫ

www.screenshots.net

Не верьте названию сайта – хотя скриншоты (картинки) из игр здесь действительно присутствуют, они составляют лишь малую часть его содержимого. На этом мощном сервере размещен огромный архив небольших обзоров игр и соответствующих им скриншотов (более пяти тысяч!). С помощью удобной базы данных можно найти информацию и картинку практически из любой игры, увидевшей свет в последние годы. А поскольку просмотр скриншотов из игры частенько напрямую влияет на приобретение конкретным пользователем конкретной игры, сайт можно считать полезным и нужным.

http://news.game.list.ru/

Сайт «Игровые новости» обновляется в среднем 1–2 раза в неделю и главной своей задачей ставит ознакомление геймеров с последними известиями игрового бизнеса. Автор «Игровых новостей», некто Хрюша, подходит к работе над сайтом ответственно и даже с любовью: сделаны страницы очень грамотно, а их содержимое читается на одном дыхании. Помимо обзоров новинок и новостей здесь публикуются статьи игровой и околоигровой тематики, обзоры и тесты «железа», а также разыгрываются призы.

http://armko.ru/gamelab/

Сервера, посвященные компьютерным играм, плодятся в последнее время в российском Интернет с ошеломляющей скоростью. Только сетевых игровых журналов развелось за последний год неимоверное количество. Мы не успеваем упоминать и половины из них. Недавно, например, открылся сайт «Игровая лаборатория» (Game Laboratory), который мало чем отличается от своих собратьев. Помимо разделов новостей и обзоров здесь имеются «Советы» (солюшены, прохождения), «Тренеры» (коды и прочее). Отдельный раздел посвящен стратегической игре Heroes of Might & Magic – любимой игре как создателей сайта, так и многих других геймеров.

www.games.volkov.ru

Оригинально оформленный новосибирский сайт «Штяк» его создатели «скромно» называют «глобальной игровой энциклопедией». Помимо оперативных (и зачастую эксклюзивных) новостей на сайте лежит целый ворох обзоров и интервью, а также очень полезный раздел «Интернет», в котором можно найти ссылки на лучшие игровые сайты Всемирной Паутины. Можно подписаться на новости, публикуемые на сайте, – они будут просто приходить к вам на ваш электронный адрес.

www.quake.orc.ru

Сайт Battle Dungeon посвящен самой захватывающей и одновременно самой кровавой игре всех времен и народов – игре Quake. Раздел «Мир Quake» знакомит читателя с многообразием сайтов, посвященных игре (как западных, так и российских). В разделе «Серверы» есть возможность выбрать любой понравившийся сервер, на котором можно поиграть в любимую игру в многопользовательском режиме. Также здесь регулярно публикуются итоги местного чемпионата по Quake, FAQ по игре, некоторые интересные статистические данные и кое-что еще. Квакеры, этот сайт для вас!

www.interplay.com/fallout2

На данной страничке вы найдете подробнейшую информацию о новой ролевой игре Fallout 2, продолжении культовой первой части. В первый Fallout и сегодня режутся миллионы почитателей жанра RPG во всем мире, Fallout 2, возможно, станет продолжателем славной традиции. Сюжет игры стал еще более изощренным – его можно подробно изучить на сайте. Также здесь вас ждет целая куча полезных патчей, анимационных вставок и фильмов, фотокадры, новости, файл вопросов и ответов и многое другое.

ХОББИ И УВЛЕЧЕНИЯ

www.mcf.orc.ru

Эта страничка создается для прогрессивной молодежи, выбравшей жизнь в стиле graffiti. Иными словами, для всех тех, кто не мыслит себя без баллона краски в руке, без росписи близлежащих стен, дверей, подъездов, мусорных контейнеров и прочей «недвижимости». На сайте начинающий художник может узнать для себя немало нового: как расписывать стены, поезда, как обстоит дело с развитием граффити во всем мире, что собой представляют российские команды (crews) граффити и многое другое.

www.glasnet.ru/dk

Подсчитано, что среди пользователей Всемирной Паутины в России лиц женского пола значительно меньше, чем мужчин. Однако с каждым днем представительниц прекрасного пола становится в Сети все больше и больше. В российском Интернет можно обнаружить немало самых разнообразных сайтов, создаваемых женщинами и для женщин. Самый информативный и многогранный из них – относительно новый сервер «Дамский клуб». Здесь вниманию дам представлено более 20 разделов: Путешествия, Гороскопы, Любовь, Кулинария, Юмор и т. п. Кстати, по словам создателей сайта, читать его полезно не только женщинам, но и мужчинам, которые тоже частенько заглядывают «на огонек».

www.citycat.ru/cinema/

Русские новости кино под редакцией Андрея Тихонова. Отличный сайт, освещающий российский кино- и видеорынок. Здесь можно найти компетентные обзоры самых свежих картин, появившихся у нас на видео или на большом экране, новости кинобизнеса, киноведческие статьи, хит-парад фильмов и многое другое. В разделе «Люди» – исчерпывающая информация о ряде прославленных актеров и актрис, таких как Джеки Чан, Леонардо ди Каприо, Сандра Баллок, Шэрон Стоун. Раздел «Музыка» посвящен наиболее удачным оригинальным саундтрекам к фильмам. А в гостевой книге можно обсудить любимый фильм или творчество знаменитого режиссера в компании виртуальных киноэстетов.

ХАЛЯВА, ПОЛЕЗНЯШКИ И ПРОЧЕЕ

http://www.mailpager.ru/

Изобретение российских умельцев, «виртуальный пейджер», призван здорово облегчить жизнь тем, кто часто подолгу сидит в Сети. Вы, наверно, нередко сталкивались с ситуацией, когда вы находитесь в Сети и занимаете линию (а дополнительную или выделенную линию у нас имеют немногие), а до вас в это время не могут дозвониться. «Виртуальный пейджер» пересылает сообщения, принятые по телефону, на ваш е-мейл. Например, вы засиделись в Сети, а начальник не может до вас дозвониться и ругает последними словами. Выход – поставить «виртуальный пейджер», и тогда начальник спокойно скинет вам поручение прямо в ваш почтовый ящик. После регистрации пользователю присваивается уникальный номер. Позвонив оператору, нужно лишь сказать

этот номер, и он отправит информацию на е-мейл адресата. Пока что программа бесплатна, надеемся, что ее создатели и впредь не станут вводить оплату за нее.

www.referat.ru

Постулат «За все нужно платить» для данного сайта неактуален. Значительную часть сайта Referat.ru занимает «Московская коллекция рефератов», излюбленное место времяпрепровождения российских студентов. Посещаемость сайта особенно резко возрастает летом и зимой, в дни сессии. Многие студенты, у которых не хватает времени или ума на написание курсовой работы или реферата, надеются найти желанный файл здесь. И нередко находят – ведь в коллекции на сегодняшний день несколько тысяч рефератов по десяткам специализаций и направлений! Правда, существует опасность, что профессор, для которого предназначен реферат, и сам не лыком шит. И в Интернет тоже заглядывает. И «свободно плавающие» там рефераты почитывает...

http://come.to/webjob

Вы наверняка встречались в последнее время с пестрыми завлекательными заголовками типа «Заработай денег с помощью Интернет». По словам авторов подобных объявлений, сидя в Интернет, ковыряя в носу и особо не напрягаясь, можно заработать до 50 долларов в день. Данная страница, как и многие другие, объясняет, как это можно сделать. Способов немало. Во-первых, если есть собственная веб-страничка, можно обвесить ее рекламными баннерами крупных западных кампаний и получать с каждого «клика» небольшое количество денег. Во-вторых, можно проследовать по представленным на сайте ссылкам и попытаться выиграть что-либо в рамках какой-нибудь благотворительной лотереи. Насколько эффективны способы подобного «зарабатывания» денег, судить не беремся. Но поскольку создатели сайтов, подобных этому, уверяют, что способ проверенный, вы можете, при наличии энтузиазма, попытать счастья в делании денег из ничего.

МУЗЫКА

http://ns.art.ru

Любимый ансамбль отечественной интеллигенции «Несчастный случай» сейчас испытывает не лучшие времена в плане творчества. Солисты коллектива Алексей Кортнев и Валдис Пельш увлеклись телевидением, да так страстно, что про музыку стали забывать. Впрочем, как сообщает официальный сайт «Случая», вскоре группа порадует нас кое-чем новеньким. А пока что остается слушать полюбившиеся песни в Real Audio – благо, на сайте имеются все композиции, начиная с первого блестящего альбома «Троды плудов» и кончая последним сборником лучших песен «Самый сок» (составленным, кстати, по результатам голосования на сайте!). Можно заглянуть в гостевую книгу – порой в ней можно наткнуться на самих участников группы, вступающих в дискуссии с любимыми фанатами.

http://hem1.passagen.se/scoooter/

Согласно данным различных авторитетных музыкальных изданий, самым популярным зарубежным исполнителем в России был в минувшем году «Scooter». Это удивительно, если учесть, что в родной Германии (да и в остальном мире) данный музыкальный проект относительно малоизвестен. Поближе познакомиться с творчеством немецкого трио, чьи техно-баллады «How much is the fish», «Fire», «Age of love», «No fate» будоражат умы и телеса российских подростков, можно, зайдя на «Страничку Карлсона». Не беремся судить, является ли автор сайта родственником знаменитого человечка с пропеллером, но в HTML-е парень безусловно разбирается. И в творчестве «Scooter» – тоже. Здесь он представил подробнейшую биографию своих любимчиков, тексты песен, фотографии, статьи и еще немало интересного.

http://www.sash.co.uk/

Как и ребята из группы «Scooter», ди-джей Sash родом из Германии. В России он не столь популярен, как «Скутер», зато в Европе, да и во всем мире Саш считается одним из ведущих композиторов, делающих музыку для танцпола. Как большинство официальных сайтов популярных исполнителей, сайт Саша красочно оформлен, но при этом небогат информацией. Тем не менее, есть возможность узнать, кто же такой загадочный Sash (раздел The story is so far), почитать о его последних релизах и совместных проектах, насладиться аудиоархивом. Дополнительные сведения несложно найти, зайдя на любую из разбросанных по Паутине неофициальных страничек Саша.

МАСС-МЕДИА

www.gazeta.ru

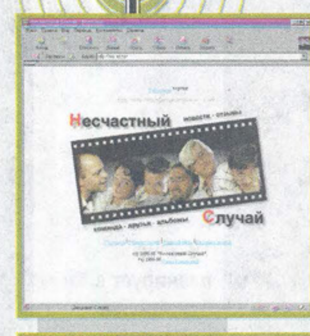
Недавно в Сети открылся принципиально новый проект Gazeta.ru, первый в стране непрерывно обновляющийся в режиме online новостной сервер. Всевозможными средствами массовой информации отечественный Интернет представлен более чем полно, однако сайта, который использовал бы возможности Сети на все 100 %, который бы выдавал новость сразу после свершения события, до сих пор не было. С появлением этого сайта становится ясно, что по оперативности Интернет намного обгоняет телевидение и радио. Для работы над проектом были собраны лучшие силы российской компьютерной прессы, опытные, известные в сетевом мире персонажи. По замыслу создателей, gazeta.ru станет отечественным аналогом популярного во всем мире информационного сервера www.cnn.com.

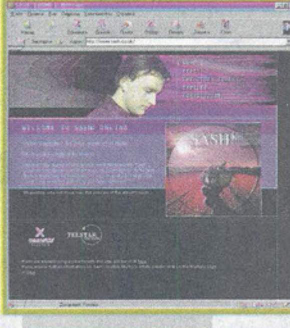
www.cross.ru

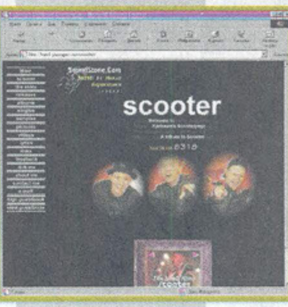
В отличие от совсем молодого предыдущего сайта, журнал «Перекресток» успешно функционирует в Паутине уже больше двух лет – огромный срок для отечественного Интернет. «Перекресток» – это дайджест сетевого сообщества. Поистине, здесь можно найти все, что душе угодно. Условно сайт поделен на две части: информативную (журнал) и интерактивную (центр общения). В журнале представлены статьи самой различной тематики (игры, спорт, литература, музыка, заграница, общество). Центр общения состоит из ряда подразделений: форумы, гостевые книги, комнаты для голосования (благодаря им можно узнать мнение общественности по тому или другому вопросу), а также нескольких чатов. Словом, если испытываете недостаток в общении со своими собратьями – ваш путь лежит на «Перекресток».

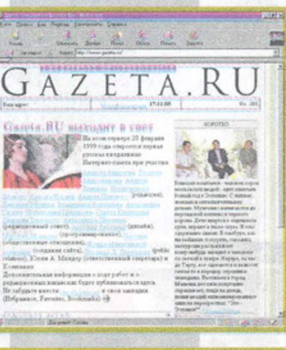
http://interform.aha.ru/radio/

Всего каких-нибудь десять лет назад мы довольствовались тремя программами государственного радио и даже мечтать не могли о многообразии музыкальных станций, вещающих в стереозвучании. Сегодня только в Москве вещают около 20 FM-станций (многие из них можно принимать и в других городах). Помочь разобраться в море радиоэфира призван сайт «Я слышал по радио». Здесь – исчерпывающая информация о всех московских и некоторых общероссийских станциях, статьи о популярных ди-джеях, интервью с ними, рейтинг радиостанций, составляемый на основе голосования посетителей сайта, Клуб любителей радио и многое другое. Если вы не мыслите жизни без «ушей» на голове и плейера, настроенного на любимую радиостанцию, эта страничка для вас.









ВСЕЛЕННАЯ «ВАВИЛОНА-5»
ВОРЛОНЦЫ

ВЕСТИ С ТВ-6

К сожалению, ТВ-6 не планирует в ближайшее время показ пятого сезона «Вавилона-5». По ряду причин, среди которых есть и финансовые, вопрос о премьере пятого сезона в России остается открытым. Единственная надежда, оставшаяся у поклонников сериала, – найти спонсора показа.

ФИЗИОЛОГИЯ

Достоверной информации о физическом строении ворлонцев очень мало. В 2257 году доктор Кайл, бывший главврачом «Вавилона-5», обследовал посла Коша, однако все мониторы в Медотсеке были выключены по приказу командора Синклера, а сам доктор Кайл никому ничего не рассказывал об увиденном. Однако с определенной достоверностью можно утверждать, что ворлонцы не являются аморфными сгустками энергии, а состоят из неких кремнийорганических структур. Но при этом ворлонцы обладают способностью являться остальным разумным существам в виде созданий из света, очень быстро передвигаться и летать (или, возможно, левитировать).

Ворлонцы предпочитают атмосферу, представляющую собой смесь метана, серы и двуокиси углерода, однако они могут существовать в кислородно-азотной атмосфере. Под предлогом несовпадения свойств атмосфер ворлонцы носят защитные скафандры, хотя существует мнение, что скафандры нужны им лишь для того, чтобы скрыть от посторонних глаз истинный облик ворлонца. Есть легенда, что человек, увидевший ворлонца без скафандра, обратился в камень...

Живут ворлонцы очень долго, по мнению многих рас, они чуть ли не бессмертны. Однако достоверно известно, что это не так – продолжительность жизни ворлонцев ограничена, хотя и очень велика. Кроме того, ворлонцев можно убить (хотя сделать это чрезвычайно трудно) и даже отравить. Ворлонцы – очень древняя раса, ее численность невелика, поэтому гибель одного ворлонца воспринимается остальными как трагедия.

ЭКСТРАСЕНСОРНЫЕ СПОСОБНОСТИ

Ворлонцы – очень сильные телепаты. Стандартный вид связи – передача образной информации в мозг объекта с использованием его образов и эмоций, полученных из его разума. Более сложный уровень – установление прямой связи, когда ворлонец получает из мозга объекта то, что для него было важным (особенно он стремится обнаружить там личность, сыгравшую важную роль в жизни объекта). Используя эти воспоминания, ворлонец является к объекту в образе этой личности. Обычно такая связь устанавливается, когда разум личности находится в особом состоянии: либо объект спит, либо измучен, либо встревожен. Ворлонец самого высокого ментального уровня может вызывать у ограниченного числа наблюдателей различные образы самого себя. Для этого, однако, необходимо проведение определенных предварительных манипуляций с объектами – некое программирование на генетическом уровне подобных представлений, активизируемых ворлонцем. Для одного наблюдателя все происходит автоматически, и ворлонец не тратит своей энергии. Однако появление ворлонца перед несколькими наблюдателями, представляющими различные расы, довольно утомительно, ведь у каждой расы свои образы. Все собравшиеся видят свой собственный образ Создания из Света, маскирующий истинный облик ворлонца.

В дополнение к телепатическим способностям ворлонцы могут использовать телекинез и некоторые виды психометрии. Ворлонец может мысленно оказать довольно серьезное воздействие: от простого удушающего захвата до полного контроля над телом противника.

ПСИХОЛОГИЯ

Являясь одной из самых древних рас, ворлонцы убеждены в собственной непогрешимости. Они свысока относятся к юным расам, однако при этом убеждены, что их главная цель – принести пользу именно им, младшим. Открытым действиям ворлонцы предпочитают тайные манипуляции: заявляя об отсутствии интереса к юным расам, ворлонцы вмешивались в их эволюцию на протяжении многих веков. Они редко делают что-нибудь сами, предпочитая использовать других. В общении с юными расами они придерживаются довольно специфического стиля ведения беседы – в основном молчат, и лишь иногда произносят довольно таинственные фразы, смысл которых очень часто бывает непонятен собеседнику.

Главная идея ворлонцев – Порядок. Складывается ощущение, что, по их мнению, эволюция не способна привести к успеху, она слепа и является лишь механизмом производства, а не прогресса. Разумные существа могут сами планировать и изменять свое существование, поэтому они уже не подчиняются эволюционным законам, они стоят выше эволюции. Естественный отбор может привести лишь к ухудшению уже имеющихся образцов, поэтому задача ворлонцев – сохранение того, что уже появилось. Только Порядок может спасти уже созданное, эволюция разрушает порядок и уничтожает совершенные творения.

Основной вопрос ворлонцев – «Кто вы?»

КУЛЬТУРА

Структура ворлонского общества неизвестна. Возможно, между ворлонцами поддерживается постоянная телепатическая связь. Однако при этом не следует полагать, что ворлонское общество совершенно однородно и в нем отсутствуют группы, представляющие то или иное политическое движение.

ИСТОРИЯ

История ворлонцев насчитывает более миллиона лет, и достоверной информации сохранилось довольно мало: большая часть сведений была получена либо от самих ворлонцев, либо от их идеологических противников – Теней.

Более миллиона лет тому назад, достигнув высокой ступени развития, ворлонцы решили создать устройство, позволяющее проникнуть в иное пространство, которое, как они считали, даст им возможность превратиться в богов, но в результате попали в Третье пространство. Жители этого пространства оказались еще более могущественной расой, нежели ворлонцы. Они считали себя единственными, имеющими право на существование. Будучи очень сильными телепатами, они смогли подчинить некоторых ворлонцев своей воле, заставив их действовать против собственных соплеменников. Ворлонцам все-таки удалось изгнать инопланетян, скорее всего, с помощью других Древних, хотя достоверных сведений об этом нет. Устройство, открывающее проход в Третье пространство, было спрятано в гиперпространстве теми вор-

лонцами, которые подпали под влияние инопланетной расы. Оно было обнаружено и уничтожено в 2261 году.

Примерно десять тысяч лет тому назад (т. е. в VIII тысячелетии до нашей эры) разразилась Великая война между Тенями и другими Древними (во всяком случае, такова версия ворлонцев). После разгрома Теней многие Древние ушли за Предел. Ворлонцы и Тени остались в Галактике, чтобы воспитывать юные расы, оберегать их. Также за Предел не ушли еще шесть древних рас – в первую очередь изза привычек, нежелания менять заведенный порядок вещей. Среди них были и Странники, замеченные у Сигмы-957.

С тех пор ворлонцы начали активно вмешиваться в развитие юных рас. Будучи приверженцами теории порядка, они пытались привить свою идеологию как можно большему числу этих рас. Ворлонцы занялись программированием представителей юных рас, закладывая в их сознание образы, которые должны скрывать истинный облик ворлонцев. Скорее всего, они просто воспользовались уже сформировавшимися у этих рас религиозными представлениями. В результате подобных манипуляций с наследственностью ворлонцы являются перед людьми в образе ангелов, минбарцы видят в них Валерию, нарны – Г'Лана, дрази – Дрошаллу и т. п. Кроме того, ворлонцы активно занимались изменением генофонда рас, искусственно создавая телепатов, которые должны были стать главным оружием в грядущей войне с Тенями.

После Восстания Теней (XIII век нашей эры) действия ворлонцев проследить довольно трудно, поскольку ворлонцы перестали открыто являться представителями юных рас. Достоверно известно, что ворлонцы тайно посещали Землю и даже оказывали серьезное влияние на ее политику. Именно они ответственны за появление телепатов среди землян. Точных сведений об этом не сохранилось, но по косвенным данным можно сделать такие выводы: в 2050-е годы два ворлонских корабля прилетели на Землю и приземлились в Антарктиде. После многовекового изучения человеческой расы ворлонцы были готовы к созданию телепатов: они похищали туристов, посещавших Антарктиду, и генетически изменяли их так, что дети похищенных людей становились телепатами. Прислужники Теней узнали о действиях ворлонцев, и один из ворлонских кораблей был уничтожен. Один из ворлонцев скрылся внутри одного из телепатов (он находился внутри различных телепатов до встречи со вторым), а второму удалось бежать, его корабль приземлился на полюсе Венеры. Эта история нашла отражение в нескольких религиозных культах, возникших на Земле в конце 50-х – начале 60-х годов XXI века.

Ворлонец, скрывшийся на Венере, внушил первому директору Пси-Корпуса мысль о необходимости изменения политики этой организации – до встречи с ворлонцем директор старался тайно поддерживать беглых телепатов, считая, что от Пси-Корпуса ускользают лучшие телепаты, а следовательно, их потомство может обрести новые пси-таланты. После встречи на Венере ворлонцы покинули окрестности Земли, а директор Корпуса резко изменил политику и уничтожил все очаги сопротивления, стремясь сделать Пси-Корпус как можно более сильной и сплоченной организацией. Поскольку телепаты не являлись результатом эволюционного процесса, эволюция и естественный отбор не могли привести к усилению экстрасенсорных способностей у людей. С того момента задачей Корпуса стало сохранение и сплочение уже имеющихся телепатов, воспитание их как совершенно исключительных и особых существ, которым все равно не будет места в обществе «нормалов».

После выхода людей на галактическую сцену ворлонцы очень долго отказывались вступить в контакт с нами. Впрочем, в то время они не общались открыто и с другими расами. Ни одна экспедиция из посланных во владения Ворлона не вернулась. Между 2240 и 2245 годами в связи с приближающимся пробуждением Теней двое ворлонцев – Кош и Улькеш – появились на Минбаре, однако об их присутствии было известно лишь Дукхату, духовному лидеру минбарцев, и Ленонну, предводителю Анла'шок. Задача Коша и Улькеша была такова: уговорить Дукхата вступить в контакт с расой, которая может стать мощным союзником в грядущей войне – с землянами.

После гибели Дукхата о присутствии ворлонцев узнала Деленн. Подчинясь их желанию, она вместе с Ленонном организовала тайные переговоры с землянами при посредничестве нарнов. Однако переговоры были сорваны, и война была прекращена лишь во время финального сражения, Битвы на Рубеже, когда Деленн приказала взять на борт Джеффри Синклера.

В 2257 году Ворлонская Империя официально вступила в контакт с Земным Содружеством и согласилась прислать на только что введенную в строй станцию «Вавилон-5» своего полномочного посла. Однако посол, прилетевший на два дня раньше запланированного срока, стал жертвой покушения со стороны минбарца, желавшего отомстить землянам. Коммерческий телепат станции Лита Александер просканировала Коша и обнаружила, что посол был отравлен «в руку» командором Джеффри Синклером. Правительство Ворлона потребовало выдачи Синклера, обвиняемого в этом покушении, и даже прислало свои корабли. Однако Синклеру удалось отыскать убийцу-минбарца и доказать свою невиновность, а посол Кош был спасен доктором Кайлом. После этих событий Лита Александер и Кайл были отозваны на Землю.

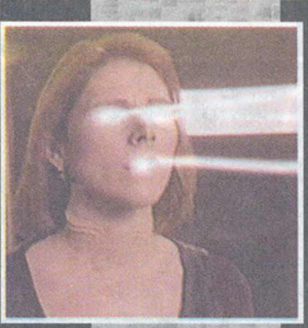
Посол Кош почти не посещал заседаний Консультативного Совета «Вавилона-5», а если и присутствовал на них, всегда воздерживался при принятии каких-либо решений. Особый интерес он проявил к новому коммерческому телепату станции Талии Винтерс и самому Джеффри Синклеру. Посол вызывал у обитателей станции настолько сильный страх, что один из бандитов несколько месяцев терроризировал жителей Трущоб, спрятав в макет ворлонского скафандра на'калинского пожирателя (заглота). В 2258 году ворлонский крейсер уничтожил корабль, на котором летела дилгарка Джа'дур, открывшая эликсир бессмертия.

В 2259 году после перевода Джеффри Синклера на Минбар политика посла Коша изменилась – он начал оказывать серьезное влияние на нового командира станции капитана Джона Шеридана. Он не только согласился «давать уроки» Шеридану, но и помог команде станции спрятать бывшего личного врача президента, который скрывался от земных спецслужб. Он же убедил Шеридана отпустить Мордена, когда тот был арестован и капитан пытался получить у него информацию о судьбе «Икара». Именно тогда Шеридан впервые узнал о существовании Теней – извечных противников ворлонцев.

С этого момента ворлонцы начинают более активную деятельность. Посол Ворлона на Минбаре Улькеш передал минбарцам неко-

HELLO OLD

торые ворлонские технологии, благодаря чему рейнджеры смогли построить корабли, впоследствии названные «Белыми звездами». Догадываясь о тайном участии Теней в нарно-центаврианской войне, правительство Ворлона даже опубликовало официальный протест в связи с бомбардировкой Нарна. Позднее, когда нарны собирались мстить Центавру, посол Кош явился Г'Кару в виде его отца, Г'Квана и Г'Лана, в результате чего позиция Г'Кара резко изменилась и он начал писать свою книгу.



В конце 2259 года Кош спас жизнь Шеридану, хотя для этого ему пришлось явиться перед представителями многих рас без скафандра. Появление существа из света стало для многих инопланетян доказательством того, что высшие силы находятся на стороне Шеридана. В 2260 году на станцию возвращается Лита Александер, которая, повинуясь внутреннему зову, побывала во владениях Ворлона. Ворлонцы изменили ее, усилив природные способности и заложив в нее определенную информацию (часть этих сведений относилась к устройству, позволяющему открыть выход в Третье пространство). Лита стала помощником посла Коша и иногда носила ворлонца в себе, когда тот не хотел, чтобы о его присутствии знали.

В июле 2260 года, когда Тени открыто выступили против некоторых миров, Шеридану удалось уговорить Коша предпринять активные действия против Теней. Ворлонский флот нанес ощутимый урон Теням, что позволило Шеридану убедить представителей различных рас в том, что он обладает достаточной силой для борьбы со столь мощным противником. Однако при этом ворлонцы нарушили правила игры, в соответствии с которыми они не могли открыто сражаться с Тенями. В ответ на это Тени приняли решение убить Коша. Но частица Коша уцелела – она осталась в капитане Шеридане (именно благодаря внушению Коша Шеридан прыгнул в пропасть на За'ха'думе перед самым взрывом).

В ноябре того же года на станцию прибыл новый посол, который по решению ворлонского правительства должен был просто заменить Коша, поскольку известие о гибели ворлонца могло нанести сильный удар по только что сформированному Шериданом союзу рас. На самом деле новым послом стал Улькеш, бывший прежде представителем Ворлонской Империи на Минбаре. Поведение Улькеша, или Коша-2, достаточно сильно отличалось от поведения первого Коша. После предполагаемой гибели Шеридана на За'ха'думе Кош-2 отказался предпринять что-либо. В начале 2261 года правительство Ворлона резко меняет свою политику: если раньше ворлонцы пытались победить Теней идеологически, то теперь они начинают уничтожать целые планеты, оказавшиеся под влиянием Теней. Тогда Шеридан принимает решение изгнать Коша-2 с «Вавилона-5», и делает это с помощью Лориена и частицы прежнего Коша, оставшейся в нем. В результате этой попытки Улкеш (и Кош тоже) погибает.

Узнав о планах ворлонцев уничтожить Кориану-6, Шеридан передает Теням дезинформацию о секретной базе, находящейся вблизи этой планеты. Уничтожив ворлонскую базу, флот Шеридана направляется к Кориане-6, где происходит решающая встреча трех сил – флотов ворлонцев, Теней и Армии Света в присутствии Древних и Лориена, Древнейшего. Итогом этой встречи стал уход всех остававшихся в Галактике Древних за Предел вместе с Лориеном.

Однако наследие ворлонцев осталось. Это и Лита Александер, и телепаты, и планета, доступ к которой закрыт на неопределенный срок. Так что, несмотря на уход ворлонцев, юным расам еще долго придется иметь дело с тем, что осталось после них, как, впрочем, и после Теней.

МЕТРОПОЛИЯ

Ворлон – мир, о котором ничего не известно. Все экспедиции, отправленные различными правительствами к Ворлону, так и не вернулись. По словам Литы Александер, юные расы получат доступ к этой планете лишь тогда, когда «будут готовы».

ТЕНИ

ФИЗИОЛОГИЯ

Внешне Тени напоминают пауков. Тени умеют быть невидимыми в большинстве диапазонов волн, причем способны изменять эти диапазоны по собственной воле. Речь Теней – быстрые серии высокочастотных всплесков.

Тени обладают уникальной способностью «засыпать» (впадать в спячку) на долгие столетия. Пока они находятся в этом состоянии, их прислужники присматривают за городами Теней, следят за работой механизмов и т. п.

ЭКСТРАСЕНСОРНЫЕ СПОСОБНОСТИ

Неизвестны. Тени очень опасаются телепатов, поскольку те обладают способностью разрушать связь между кораблем Теней и ядром.

ПСИХОЛОГИЯ

Тени, как и ворлонцы, убеждены в абсолютной правильности своих представлений. Они считают, что только конфликты могут дать толчок к эволюции, только в войнах закаляются расы. Лишь естественный отбор может способствовать развитию, поэтому их задача – сталкивать расы между собой, чтобы слабые погибали, но зато сильный становился еще сильнее. Как и ворлонцы, Тени предпочитают действовать тайно и переходят к открытым действиям лишь тогда, когда не сомневаются в успехе и их планы близки к завершению.

Основной вопрос Теней, в котором наиболее полно выражается их идеология, – «Что вы хотите?»

FRIEND

КУЛЬТУРА

О структуре общества Теней, его обычаях и традициях ничего не известно. Тени называют себя именем, которое содержит более десяти тысяч букв. На обелисках За'ха'дума видны надписи, которые являются образчиками письменности Теней. По словам Мордена, одна из таких надписей переводится как «Всякий свет приносит тень».

ИСТОРИЯ

Тени являются одной из самых древних рас в Галактике, поэтому достоверной информации об их прошлом почти нет. Известно лишь, что во время Великой войны Тени потерпели поражение от Древних и затаились на долгие тысячелетия.

Последнее Восстание Теней датируется примерно XIII веком нашей эры. К этому моменту почти все Древние покинули Галактику, так что проблему с Тенями пришлось разрешать юным расам.

В ходе Восстания Тени основали на нескольких мирах свои базы. Одна из них находилась на Нарне. Для обеспечения безопасности Тени уничтожили практически всех телепатов, оставив в живых лишь стариков. Однако нарнам под предводительством Г'Квана все-таки удалось изгнать Теней со своей планеты.

По сохранившимся сведениям, Тени нанесли удар неподготовленными, поэтому союз миров смог подавить Восстание. Однако к концу войны ситуация резко ухудшилась – Теням удалось уничтожить центральную базу минбарцев, их главный пункт управления. Однако с помощью временного разлома, увеличенного Драалом, взамен в прошлое был доставлен «Вавилон-4» и союз рас сумел завершить разгром противника. Тени были изгнаны с За'ха'дума и впали «в спячку» на долгие годы.

Незадолго до поражения Тени спрятали в солнечной системе (наверное, и на множестве других миров) несколько своих кораблей, захоронив их глубоко под поверхностью. Один из них обнаружила на Марсе в 2253 году группа археологов из «Межпланетных экспедиций». Корабль был возвращен Теням, однако в него был вставлен некий сигнальный маячок. Отследив сигналы этого маячка, в 2257 году Земля направила на За'ха'дум экспедицию под руководством доктора Чанга (в нее входили Анна Шеридан и Морден). Археологи случайно пробудили Теней и были либо убиты, либо помещены в звездолеты Теней (достоверно известно, что по крайней мере один из них добровольно перешел на службу Теням), а корабль «Икар», на котором они прилетели, был уничтожен. Вскоре после этих событий Тени (через посредников) вступили в контакт с правительством Земли, а в особенности – с Пси-Корпусом.

В 2256 году прислужники Теней, осознавая значимость «Вавилона-4» в прошлой войне, попытались уничтожить станцию. К «Вавилону-4» было направлено устройство с термоядерной бомбой в сопровождении нескольких истребителей. Бомбу уничтожила «Белая звезда» под командованием Джона Шеридана – корабль оказался в 2256 году после того, как вошел во временной разлом в секторе 14.

В середине 2258 года на «Вавилон-5» прилетел представитель Теней Морден. Задавая всем послам один и тот же вопрос «Что вы хотите?», Морден решил, что посол Центаврианской Республики Лондо Моллари лучше остальных подходит для реализации целей Теней. Оказав ему очень важную услугу (Тени вернули ему похищенное пиратами «Око империи»), Морден получил возможность использовать Лондо и манипулировать политикой Центавра.

В конце 2258 года Тени нанесли свой первый удар – его жертвой стала база Нарна в квадранте 37, однако никто, кроме посла Г'Кара, так и не узнал, кто именно стоял за этим нападением. Нарны попытались расследовать случившееся и по настоянию Г'Кара отправили крейсер к За'ха'думу, однако благодаря Лондо Морден узнал об отправке крейсера и Тени уничтожили корабль. В дальнейшем Тени старательно придерживались именно такой тактики тайной помощи центаврианам, стараясь вызвать недоверие и взаимные подозрения у различных рас. Одному из пилотов истребителей «Вавилона-5», лейтенанту Уоррену Кефферу, ценой собственной жизни удалось получить изображение звездолета Теней, однако, следуя желанию ворлонцев, руководство станции не стало разглашать информацию о Тенях и их кораблях.

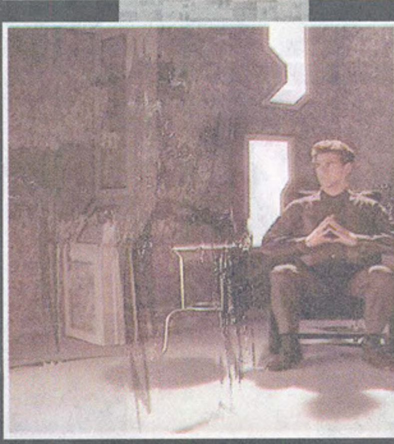
В конце 2259 года Тени попытались расширить временной разлом в секторе 14 для того, чтобы их корабли могли проникнуть в разлом. Контроль за разломом означал для них контроль за историей, за прошлым, что привело бы к катастрофическим последствиям. Прибор, расширяющий разлом, был уничтожен в ходе тайной операции рейнджерами Джеффри Синклером, Кэтрин Сакай и Маркусом Коулом.

В начале 2260 года посол Лондо Моллари отказался сотрудничать с Тенями, после чего по предложению Мордена был произведен так называемый «передел мира»: часть Галактики отошла к центаврианам, а большая часть – к Теням, причем ни одна из сторон не стала предоставлять другой никаких гарантий соблюдения этого договора. Через некоторое время центавриане прекратили вести наступательные боевые действия, и в июле 2260 года Тени выступили в открытую, обрушив свой удар на бракири, а затем и на другие расы из Лиги Неприсоединившихся Миров. По настоянию Шеридана ворлонский флот нанес удар по Теням, следствием чего стала гибель посла Коша.

Тени имели колоссальное преимущество над остальными расами, однако в ноябре Армия Света одержала свою первую победу – с помощью Литы Александер и трех телепатов-минбарцев Шеридану удалось уничтожить два корабля Теней, а еще три звездолета спаслись бегством.

Шеридан и Деленн долго анализировали стратегию Теней и догадались, что их главная задача – собрать беженцев в центральном секторе 83, чтобы потом нанести решающий удар. И тогда Армия Света вступает в одно из самых важных сражений в Войне с Тенями, срывая их планы уничтожить корабли беженцев. Флот Шеридана несет большие потери, но ему удается вынудить Теней отступить.

Результатом этого сражения стала смена политики Теней. На «Вавилон-5» была послана жена Шеридана Анна, которая была захвачена вместе с остальными членами команды «Икара». Одновременно с этим Тени окружают станцию и похищают шефа службы безопасности Майкла Гарибальди, который, по их мнению, мог бы заменить Шеридана в случае его гибели. Анна Шеридан привозит капитана на



За'ха'дум, где тот узнает правду о соперничестве ворлонцев и Теней. Однако Шеридан отказывается принять сделанное ему предложение и, предпочитая смерть служению Теням, взрывает весь город.

С трудом оправившись от нанесенного удара, Тени через Мордена вступают в контакт с императором Центаврианской Республики Картажье и заключают с ним соглашение о создании базы на Приме Центавра, пообещав ему взамен сделать его богом.

Когда ворлонцы начинают уничтожать целые планеты, попавшие под влияние Теней, те применяют свой уничтожитель планет – планету окутывает облако, ракеты проникают в самые ее недра и там взрываются. Желая остановить этот кошмар, Шеридан просит рейнджера Эриксона и его экипаж пожертвовать собой, подкинув Теням дезинформацию о тайной базе вблизи Корианы-6. Тени заглатывают наживку и отправляют свой флот в систему Корианы, где происходит решающая встреча Теней, ворлонцев, Армии Света, Древних и Лориена. Тени ушли, но их наследие, как и наследие ворлонцев, осталось. Юным расам еще придется встретиться с дракхами и другими прислужниками Теней, с таинственными артефактами и даже с уничтожителем планет...

МЕТРОПОЛИЯ

За'ха'дум – мир Теней. На ее поверхности то и дело встречаются высокие скальные обелиски и полуразрушенные утесы вулканического происхождения.

Мир За'ха'дума – мир красных сумерек, возможно, это связано с большим количеством пыли, содержащимся в воздухе. Атмосфера непригодна для людей, в ней содержится мало кислорода, а температура на поверхности вполне приемлема для человека.

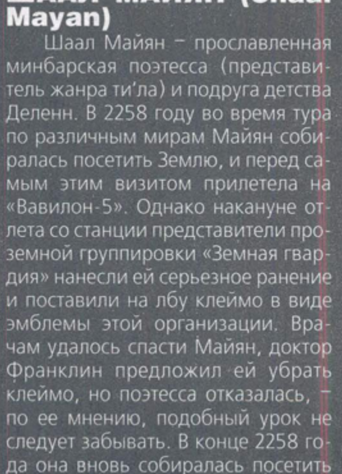
Большинство сооружений Теней расположены под землей из соображений безопасности. В городах проживают представители различных рас, прислуживающих Теням, для них выделены отдельные районы. Подземный город может достигать нескольких миль в диаметре и освещается через прозрачные раздвижные купола. В центре уничтоженного Шериданом города Теней находится гигантская пропасть, которая уходит в самые недра планеты. Где-то там, в недрах За'ха'дума, в течение многих тысяч лет находился Лориен, Древнейший.

Главный центр оборонительных систем планеты – Око За'ха'дума. Это устройство, обладающее способностью устанавливать телепатический контакт с разумными существами и заставляющее их приблизиться к планете.

За'ха'дум был уничтожен в начале 2261 года по инициативе Литы Александер. Однако многие технологии Теней уцелели, потому что были предварительно переданы другим расам или же вывезены при эвакуации прислужников Теней с За'ха'дума.

В работе над статьями были использованы материалы о ворлонцах и Тенях из Энциклопедии Ксенобиологии Вольтера, переводчик – Алексей Головин, а также сведения из фильмов «В начале», «Третье пространство» и книг по мотивам «Вавилона-5» («Грезить в Городе Печалей» Катрин Дреннен и «Черная Книга Бытия» Грегори Киза).

НАИБОЛЕЕ ИЗВЕСТНЫЕ МИНБАРЦЫ



Продолжая начатый в прошлом номере рассказ о Минбарцах, необходимо упомянуть и наиболее значительных представителях этой расы.

ШААЛ МАЙЯН (Shaal Mayan)

Шаал Майян – прославленная минбарская поэтесса (представитель жанра ти'ла) и подруга детства Деленн. В 2258 году во время тура по различным мирам Майян собиралась посетить Землю, и перед самым этим визитом прилетела на «Вавилон-5». Однако накануне отлета со станции представители прoземной группировки «Земная гвардия» нанесли ей серьезное ранение и поставили на лбу клеймо в виде эмблемы этой организации. Врачам удалось спасти Майян, доктор Франклин предложил ей убрать клеймо, но поэтесса отказалась, – по ее мнению, подобный урок не следует забывать. В конце 2258 года она вновь собиралась посетить «Вавилон-5», однако достоверно неизвестно, удалось ли ей реализовать этот замысел.

ХЕДРОНН (Hedronn)

Будучи членом Серого Совета по меньшей мере с 2247 года, Хедронн прилетел на «Вавилон-5» в начале 2259 года после взрыва «Звездолета-1» и перевода Синклера послом на Минбар. Однако главная причина его появления на станции – перерождение посла Деленн, на которое она решилась, так и не получив согласие Серого Совета. Случайно встретившись с Калейном, командиром «Трагати», Хедронн решает предупредить капитана Шеридана о возможной опасности, несмотря на личную неприязнь. Назвавшись представителем министерства культуры, Хедронн сообщает командованию станции важную информацию о мятежном крейсере. Также Хедронн по поручению Серого Совета приказал Ленньеру открыть Шеридану и Ивановой причину, по которой была прекращена Война между Землей и Минбаром. Позднее именно Хедронну было поручено сообщить Деленн решение Серого Совета о лишении ее титула сатай и исключении из Совета.

КАЛЕЙН (Kalain)

В годы Войны между Землей и Минбаром Калейн служил под началом Синевала на крейсере «Трагати». После решения Серого Совета прекратить войну Синевал предпочел покончить с собой, чтобы избежать позорной капитуляции. Команда «Трагати» отказалась выполнить приказ Совета, и мятежный крейсер на долгие годы исчез в гиперпространстве.

Крейсер появился вблизи «Вавилона-5» в начале 2259 года после известия о назначении командующим станции капитана Джона Шеридана, известного среди минбарцев как «Звездоубийца». Ставший после самоубийства Синевала ко-

мандиром «Трагати» Калейн решил, что Серый Совет предал интересы Минбара, согласившись на подобное назначение. Калейн тайно пробрался на станцию и инсценировал покушение на посла Деленн и ее помощника Ленньера. После ареста и допроса Калейн покончил с собой, дав возможность своей команде потребовать его возвращения и обвинить руководство станции в убийстве минбарца.

ДИРОН (Deeron)

Дирон – заместитель Калейна, принявшая после его смерти командование крейсером «Трагати». Следуя плану Калейна, Дирон вывела крейсер из зоны перехода и потребовала освобождения своего командира. После отказа Шеридана выполнить это требование «Трагати» выпускает истребители, и «Вавилон-5» вынужден ответить тем же. Однако, увидев на экранах сканеров минбарские истребители (старые земные сканеры не могут отслеживать минбарские корабли), Шеридан догадывается, что команда «Трагати» пытается спровоцировать станцию и вынудить землян открыть огонь первыми. Он приказывает Ивановой послать в гиперпространство сигнал, в котором изложена информация о мятежном корабле. Расчет Шеридана оказывается верным – из гиперпространства выходит крейсер, посланный правительством Минбара для нейтрализации «Трагати». План Калейна проваливается. «Трагати» пытается открыть точку перехода, однако второй крейсер стреляет по его двигателям. Тогда команда мятежного корабля решает предпочесть смерть позору, и по приказу Дирон «Трагати» взрывается.

ЛАВЕЛЛ (Lavell)

Представитель касты воинов, Лавелл являлся членом Третьего Храма Чудомо. В 2259 году следуя плану, задуманному предводителем клана, он должен был напасть на капитана Шеридана и вынудить того выстрелить в него. Задача плана – дискредитировать Шеридана, обвинив его в не спровоцированном убийстве минбарца, и добиться его смещения с поста командующего «Вавилоном-5».

Лавелл нанимает одного из обитателей станции для того, чтобы тот похитил у Шеридана переговорное устройство и подкинул в нужный момент оружие. Наемник выполняет все в соответствии с договором. Когда Шеридан обнаруживает, что его переговорное устройство похищено незнакомцем, он бросается в погоню, но на его пути встает Лавелл. Шеридан оказывается на полу, рядом валяется PPG, а минбарец собирается убить его. Капитану ничего не остается делать, как выстрелить. В результате этого выстрела Лавелл погиб, а против Шеридана выдвинули обвинение в предумышленном убийстве.

АШАН (Ashan)

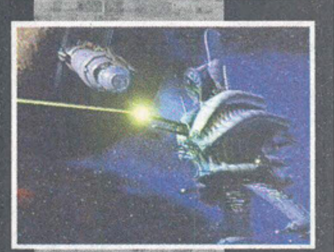
Ашан – представитель клана Третий Храм Чудомо, как и Ленньер. Он резко отрицательно относился к перерождению Деленн и даже позволил себе открыто оскорбить посла. Оказавшись случайным свидетелем инцидента между капитаном Шериданом и минбарцем Лавеллем, Ашан солгал, прикрывая действия Лавелла и спасая тем самым честь своего клана. Однако зная, что минбарцы не лгут, расследовавший это дело Майкл Гарибальди был вынужден полагаться на слова Ашана, являвшимся единственным свидетелем происшедшего. Интрига была раскрыта с помощью помощника Деленн Ленньера и посла Центавра Лондо Моллари, прояснившего вопрос, может ли солгать минбарец. Ашан был арестован и, по соглашению с Шериданом, согласился дать правдивые показания в суде при условии, что мотивы этого дела останутся в тайне.

ДРААЛ (Draal)

Драал, бывший наставник Деленн, прилетает на «Вавилон-5» в 2258 году. Он недоволен своей жизнью на Минбаре и решил уйти «к морю звезд», чтобы найти способ послужить своему народу. Во время его пребывания на «Вавилоне-5» с ним вступает в контакт Варн, хранитель Великой Машины, который был вывезен с Эпсилона 3 Синклером и Ивановой. Когда Драал вместе с Деленн приходит к Варну в Медотсек, тот говорит ему, что Великая Машина нуждается в ином хранителе, поскольку Варн уже слишком стар. Драал, Деленн и Лондо вывозят Варна на центаврианском шаттле на Эпсилон 3, и Драал занимает место Варна.

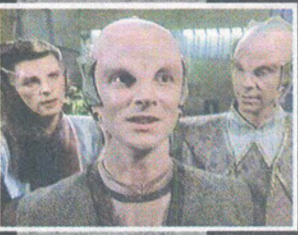
Благодаря Великой Машине Драал приобретает совершенно уникальные способности. За год пребывания в недрах Эпсилона он значительно помолодел и о многом узнал. В конце 2259 года он решает поддержать Шеридана. Благодаря помощи Великой Машины Шеридану и его соратникам удается узнать правду о гибели президента Сантьяго, а затем Драал оказывает им просто неоценимую услугу – он расширяет временной разлом в секторе 14, предоставляя Синклеру возможность попасть на «Вавилон-4», а затем отправить его в прошлое. В 2262 году Драал (точнее, один из братьев Затрасов) помог организовать вещание «Голоса Сопротивления» на Земной Альянс и предоставил Эпсилон 3 в качестве убежища для эвакуации беженцев.

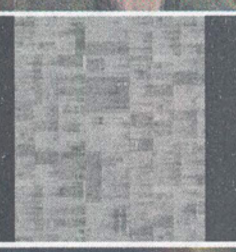
К глубокому сожалению, Драал больше не появлялся в «Вавилоне-5». Так и осталось загадкой, кто же построил Великую Машину, на что она еще способна, как на ней появились Затрасы, что с ней будет, и так далее, и тому подобное. Возможно, в одном из фильмов по мотивам «Вавилона-5» или сериале-продолжении «Крестовый поход» мы еще узнаем что-нибудь об Эпсилоне 3, Великой Машине и Драале...



ЛЕНАНН (Lenann)

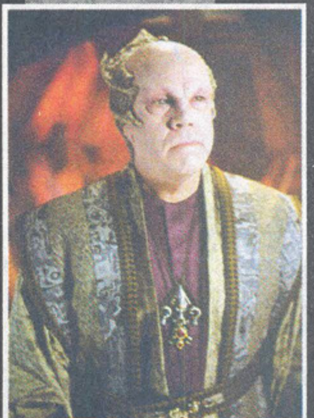
Ленанн – командующий минбарскими крейсерами, которые в 2260 году защитили «Вавилон-5» от нападения кораблей, верных президенту Кларку. Когда опасность миновала, Ленанн выражает желание посетить станцию, и Деленн с радостью соглашается. Однако в Доках на нее, Ленанна и его спутника нападают члены «Ночной стражи», оставшиеся на «Вавилоне-5». Похитители отводят минбарцев на 14 уровень Серого сектора и оставляют их в помещении, расположенном рядом с реактором. Ленанн по-минбарски говорит Деленн, что ему удалось ослабить путы, однако один из охранников – Грузило – понимает их речь: он сражался с минбарцами во время Войны. Одна из фраз Деленн приводит его в ярость, и он поднимает оружие, чтобы застрелить ее, но Ленанн бросается вперед и закрывает ее своим телом. В этот момент появляется предводитель похитителей Боггс, который успокаивает Грузило. Деленн нужна «Ночной страже» живой, потому что только угрозой убить ее они смогут вынудить минбарцев увести свои корабли от станции и оставить ее без защиты. Но командование станции разработало свой план, который позволил службе безопасности освободить минбарцев и захватить похитителей.





РАТЕНН (Rathenn)

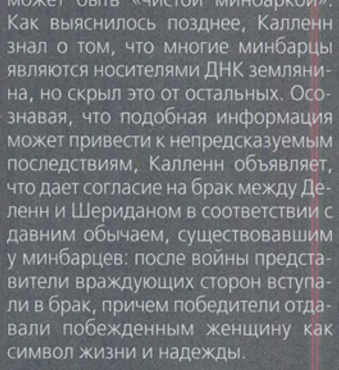
Впервые о Ратенне как о давнем друге Деленн упомянул Драал, когда впервые прилетел на станцию. Повинуясь просьбе Деленн, Ратенн стал преданным помощником Синклера в возрождении и укреплении Анла'шок. В 2260 году после исчезновения Синклера он предложил Деленн возглавить ор-



ганизацию рейнджеров. Специально для проведения церемонии принятия Деленн титула Энтил'за Ратенн прилетел на «Вавилон-5».

КАЛЛЕНН (Callenn)

Калленн – один из высокопоставленных минбарцев из касты жрецов. В 2261 году он прилетает на «Вавилон-5», чтобы вызвать Деленн на Минбар, – озабоченные чистотой расы, минбарцы были очень недовольны ее отношениями с капитаном Шериданом. В присутствии предводителей клана Деленн он требует, чтобы она прошла Грезы, чтобы узнать, каковы истинные причины ее поступков. Грезы открывают Деленн, что выбор Дукхата был не случаен – она является потомком Валена, следовательно, не может быть «чистой минбаркой». Как выяснилось позднее, Калленн знал о том, что многие минбарцы являются носителями ДНК землянина, но скрыл это от остальных. Осознавая, что подобная информация может привести к непредсказуемым последствиям, Калленн объявляет, что дает согласие на брак между Деленн и Шериданом в соответствии с давним обычаем, существовавшим у минбарцев: после войны представители враждующих сторон вступали в брак, причем победители отдавали побежденным женщину как символ жизни и надежды.



ДУКХАТ (Dukhat)

Дукхат – духовный предводитель минбарцев. О его жизни почти ничего не известно. В отличие от Дженимера, носившего титул Избранного после смерти Дукхата, сам Дукхат пользовался на Минбаре огромным уважением и влиянием, однако старался не «использовать власть как дубину», предпочитая не приказывать, а убеждать. Долгое время его постоянной помощницей была Деленн из рода Мир, пока он не рекомендовал ее в члены Серого Совета.

Примерно в 2240-2245 годах с ним в контакт тайно вступили ворлонцы и предложили ему попытаться наладить отношения с незнакомой минбарцам расой – землянами. Дукхат попытался выполнить их желание, но не успел. На случай своей смерти он сделал запись, в которой просил своих преемников вступить в контакт с людьми. Эту запись он оставил ворлонцам.

Примерно в это же время глава Анла'шок Ленонн потребовал у Совета Старейшин выделения дополнительных средств для поддержки рейнджеров. Получив отказ, он захотел выступить перед Серым Советом. Его желание было исполнено, однако Совет скептически отнесся к его словам о скором исполнении пророчества Валена. Сам Дукхат не мог выполнить просьбу Ленонна, потому что у того не было доказательств. И тогда Деленн предложила отправить экспедицию на За'ха'дум, чтобы убедиться, вернулись ли туда Тени и не пришло ли время для исполнения пророчества. Каста воинов отказалась послать такую экспедицию, считая ее безнадежной и бессмысленной, однако Дукхат решил лететь сам – всю свою жизнь он слышал об этой планете лишь слухи и легенды, но перед смертью захотел увидеть ее своими глазами.

Однако ему не было суждено увидеть За'ха'дум. По пути к этой планете крейсер Серого Совета встретился с земной экспедицией, отправленной во владения Минбара. По приказу капитана Янковского земные корабли открыли огонь, и крейсер Совета получил серьезные повреждения. Дукхат был убит упавшей балкой. Перед смертью он успел прошептать Деленн лишь то, что она является потомком Валена. Охотники за душами попытались выкрасть душу Дукхата, но минбарцы не позволили им сделать это.

ФОРЕЛЛ (Forell)

Форелл – представитель касты жрецов, прилетевший на «Вавилон-5» в середине 2261 года. Он просит Деленн расследовать странные нападения на небольшие миры у границ Минбарской Федерации, которым минбарцы обещали свое покровительство, но теперь каста воинов отказывается заниматься этим делом. Однако позднее выясняется, что нападения стали лишь поводом – Форелл вступил в контакт с дракхами, незнакомой ему расой, и организовал их встречу с Деленн. Форелл, чья семья погибла в результате действий касты воинов, считал, что каста жрецов не имеет шансов одержать верх над воинами без внешней помощи. Дракхи пообещали поддержать жрецов в их борьбе с кастой воинов в обмен на разрешение занять несколько миров у границ Минбара. После встречи на «Белой звезде» Форелл понял, как сильно он ошибся, поверив словам дракхов. Форелл погиб в результате обстрела корабля Деленн дракхами.

ШАКИРИ (Shakiri)

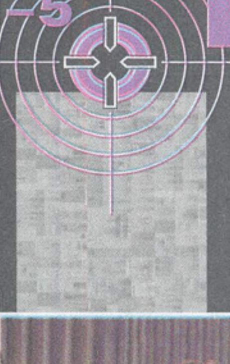
Шай алит Шакири – предводитель минбарской касты воинов в 2261 году. По мнению Шакири, власть на Минбаре должна принадлежать воинам, поскольку его народу нужны вожди, а не догмы, ему необходимо действовать, а не медитировать. Недовольная действиями Деленн, каста воинов под руководством Шакири начинает гражданскую войну, нарушая тем самым священный закон, утвержденный Валеном, – минбарцы не убивают минбарцев. Шакири считает, что гибель многих минбарцев – лишь необходимая расплата, но они помогут сохранить множество жизней в будущем. Шакири добивается капитуляции касты жрецов, собираясь создать свой собственный Совет. Считая Деленн по-прежнему чрезвычайно опасной, он решает уничтожить ее корабль во время перелета на «Вавилон-5».

Но планам Шакири не было суждено сбыться. Каста жрецов капитулирует, однако по просьбе Деленн Нерун назначает провести церемонию в Храме Варенни, где в древности решались споры между кастами и кланами, и организует трансляцию на весь Минбар. Во время церемонии неожиданно для Шакири открывается Колесо звездного пламени, и Деленн вступает в огненный столб, приглашая за собой Шакири. Тот не хочет рисковать жизнью, но Нерун упрекает его в нежелании отдать жизнь за свою касту. Находясь в потоке пламени, Шакири умоляет Деленн договориться с ним – поделить власть, найти иной выход. Однако Деленн непреклонна, и очень скоро Шакири не выдерживает – он выбегает из круга, покрыв себя несмываемым позором в глазах всех минбарцев.

НЕРУН (Neroon)

Алит Нерун был верным учеником и преданным помощником великого минбарского военачальника шай алита Бранмера, который возглавлял минбарский флот во время Битвы на Рубеже. Он прослужил под его началом более десяти лет.

В 2258 году Бранмер умер во время дипломатической поездки, и Нерун, подчиняясь решению клана Звездных всадников, посещает все колонии, базы и станции, где проживают минбарцы, чтобы они могли почтить тело умершего героя. Однако Деленн, будучи близко знакомой с Бранмером еще до его перехода в касту воинов, знала, что тот никогда не хотел, чтобы после смерти его тело выставляли напоказ как символ войны. Выполняя



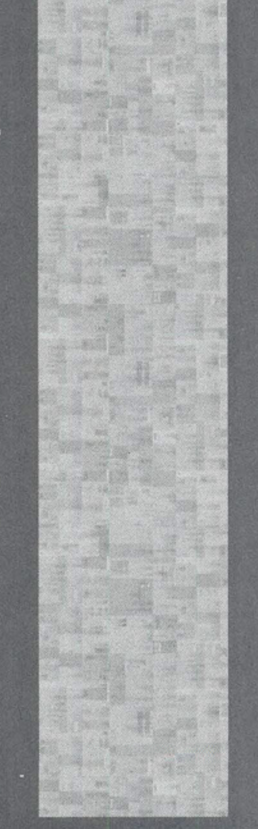
волю умершего, с помощью трилюминария она похищает тело Бранмера, сжигает его и пытается переправить урну с прахом на Минбар. Однако в это время Нерун узнает о пропаже тела великого военачальника и угрожает Синклеру начать новую войну. Недовольный ходом расследования, проводимого Гарибальди, Нерун даже врывается в комнату Синклера, чтобы провести в ней обыск. Узнав о поступке Деленн, Нерун приходит в ярость, однако он смиряется, поскольку не может не подчиниться воле члена Серого Совета.

В следующем году взаимоотношения Неруна и Деленн резко изменяются. Отказавшись принять титул Избранного и решившись на перерождение, Деленн становится изгоем среди собственного народа. Серый Совет исключает ее из своих членов и лишает титула сатай. Место Деленн в Совете занимает Нерун, несмотря на то, что с этого момента каста воинов получает большинство в Совете. Став сатаем, Нерун узнает истинную причину капитуляции минбарцев во время Битвы на Рубеже. Будучи лично знакомым с Синклером, он считает подобную причину смехотворной и признается, что, знай он правду тогда, не подчинился бы приказу о капитуляции. Он выгоняет Деленн из Серого Совета, заявив, что ей не место среди минбарцев.

В 2260 году после того, как Синклер отправился в прошлое, Нерун узнает, что Деленн согласилась возглавить Анла'шок. Нерун возмущен этим. Он и прежде полагал, что все поступки Деленн продиктованы желанием захватить власть на Минбаре. По его мнению, принятие Деленн титула Энтил'за означало бы узурпацию священных прав касты воинов. Чтобы остановить ее, Нерун готов даже нарушить заветы Валена – он угрожает Деленн смертью. Узнав об опасности, грозящей Деленн, Ленньер просит Маркуса защитить ее от Неруна. Несомненно, Нерун намного сильнее и опытнее Маркуса, поэтому он одерживает победу. Но считая, что пришел его последний час, Маркус произносит слова клятвы рейнджеров: «Мы живем во имя Единственного, мы умрем во имя Единственного», и Нерун осознает, как сильно он ошибся. Он приходит на церемонию и признает за Деленн право носить титул Энтил'за.

Во время гражданской войны на Минбаре в 2261 году, будучи правой рукой шай алита Шакири, Нерун принимает предложение Деленн посетить «Белую звезду» для проведения консультаций. Вначале он хотел отказаться, но любопытство пересилило. Он прилетает на корабль Деленн, где она рассказывает ему о своем плане остановить гражданскую войну. Он поражен тем, что она задумала, но осознает, что ее план – единственный способ прекратить кровопролитие. Нерун признает, что был неправ в своем отношении к Деленн. По его словам, он начинает понимать, почему Дукхат избрал своей преемницей именно ее.

Нерун тайно покидает «Белую звезду» Деленн и сообщает Шакири, что в касте жрецов раскол и они долго не выдержат. Он встречается с Шакири и окончательно осознает правоту Деленн – шай алит стремится лишь к захвату власти, его не тревожит гибель многих минбарцев. По договоренности с Деленн Нерун назначает проведение церемонии капитуляции в Храме Варенни и договаривается о трансляции этой церемонии на весь Минбар. Когда открывается Колесо звездного пламени и Деленн входит в огненный столб, Нерун, видя страх Шакири, вынуждает его последовать примеру Деленн, но уже через несколько минут Шакири выскакивает из столба пламени. И тогда Нерун осознает, что Деленн решила принести себя в жертву, чтобы прекратить соперничество между кастами. Он бросается в круг и выносит Деленн. А затем вновь входит в огненный столб и, собирая последние силы, кричит, что зов сердца велит ему перейти в касту жрецов. За несколько мгновений до того, как Колесо звездного пламени открывается до конца, он успевает сказать: «Слушайте ее». И Нерун погибает, но имя его навсегда останется в памяти минбарцев. ■



Сергей Садов

ВЗГЛЯД ИЗ ТЕНИ: «ЛИКИ ВОРЛОНА»

Мы вновь решили предоставить слово Старому Мудрому Теню, который на этот раз захотел высказать то, что он думает о ворлонцах и их политике.

Ворлонцы – первая древняя раса, появившаяся на станции «Вавилоне-5». Они, на первый взгляд, являлись грозной, таинственной силой, с которой были связаны самые необычные легенды, в основном пугающего характера. Все помнили, что корабли, посылаемые изредка в пространство Империи Ворлон, никогда не возвращаются...

Да и первые их действия на глазах обитателей станции не носили миротворческого характера – привлечение в качестве аргумента в дипломатическом конфликте с Землей тяжелого ворлонского крейсера (случай с требованием выдачи капитана Синклера после «покушения» на ворлонского посла)...

Потом появились первые намеки на еще более древнюю расу – нас, Теней, казавшихся тогда средоточием всех ужасов Вселенной. Тогда таинственный и пугающий имидж ворлонцев сменился на добрую маску «мудрых советчиков», «существ из света» как единственной силы, реально способной противостоять Теням и спасти Вселенную от порабощения. Устами своих «подпевал» Валена/Синклера и Деленн они создали по отношению к Теням у остальных младших рас (слава богу, за исключением Центавриан) образ врага, а себя представили этакими спасителями. Постепенно у младших рас сформировался стереотип: Тени – враги, ворлонцы – друзья.

Однако уже тогда многие могли бы задуматься (если бы захотели) – почему ворлонцы, все время говоря об угрозе Теней, подталкивают к войне с нами только младшие расы? Почему они никогда не обещали своим «союзникам» выступить против Теней совместно? Почему они активно вмешиваются в генетический код многих рас без малейшего уважения к этим расам и без их разрешения? Зачем им понадобилось уничтожать корабль, на котором находился секрет вечной жизни – секрет, который мог бы значительно ускорить развитие младших рас?

Ответ на эти и многие другие вопросы младшие расы получили не от Ворлона, а от нас – Теней. Именно мы поведали им об истинном положении дел – договоре между нами и Ворлоном. О том, что мы и Ворлон остались в то время, когда другие древние расы ушли, чтобы помочь младшим расам встать с колен и достигнуть вершин развития... Тысячелетия соблюдался этот договор, и тысячелетия мы шли к цели разными путями... Вор-

НОВОСТИ ОТ ВАВСОМ

На TNT с большим успехом прошла премьера фильма «К оружию», ставшим предисловием к новому сериалу «Крестовый поход». Полностью завершена работа над первым эпизодом «Крестового похода».

До завершения съемок «Крестового похода» TNT не планирует новых фильмов по мотивам «Вавилона-5».

Джина Кавелос, автор новеллы «Тень, что внутри», работает над созданием трилогии о Техномагах.

Клаудиа Кристиан (Сьюзан Иванова) примет участие в съемках сериала «First Frontier».

лон – путем порядка, Тени – путем хаоса. Однако с некоторых пор ворлонцы стали нарушать этот договор. Они стали насильственно вмешиваться в развитие рас, искусственно создавая телепатов, которых планировали затем использовать для борьбы с нами. Кроме того, используя свое вмешательство на генетическом уровне и, следовательно, восприятие младшими расами ворлонцев как «богов», они стали создавать себе вассалов, которых настраивали на негативное восприятие нас, Теней. Они уже забыли первоначальную свою цель – способствовать развитию младших рас, подменив ее подготовкой к войне с нами! И именно поэтому они немедленно вмешались, лишь только младшие расы получили реальный шанс сделать шаг вперед в своем развитии, и уничтожили ключ к бессмертию. Именно поэтому они, невзирая на то, что создают внутри каждой расы сначала «изгоев», а впоследствии грозного «внутреннего врага», создавали телепатов. Их уже не волновала судьба младших рас – они хотели разделаться с нами.

Однако, несмотря на все усилия ворлонцев, постепенно стало вырисовываться их истинное лицо – лицо вероломной, безжалостной расы, не считающейся со своими вассалами и не уважающей их интересы (генетическое вмешательство, создание телепатов, манипулирование сознанием, создание помех на пути развития). Лицо расы, для которой хладнокровное уничтожение целых планет является лишь «чисткой», необходимой мерой! Нарушение всех договоров, предательство своих союзников и удар им в спину, ложь и утаивание правды – вот стиль и дела Ворлона!

Ворлонцы хотели разделаться с единственными реальными противниками – нами, Тенями, – руками своих вассалов и продолжать командовать послушными «оловянными солдатиками» – младшими расами, пресекая любое неповиновение силой и словами «вы не понимаете»...

Думаю, что всем свободным расам во Вселенной будет больше по душе сильный и честный враг, чем трусливый и вероломный «друг» (а скорее – надзиратель), в самый ответственный момент наносящий удар в спину... Любая раса наверняка предпочтет совершать СВОИ ошибки и платить за них, идти СВОИМ путем и становиться сильнее САМИМ, чем жить рабом строгих надзирателей, не спрашивающих мнения тех, кем они помыкают...

ВТОРОЙ ТУР КОНКУРСА «ВАВИЛОН-5»

Условия конкурса:

ответы на вопросы первого тура принимаются только до 1 апреля 1999 года (дата отправки определяется по почтовому штемпелю);

победитель тура помимо призов получит 5 очков, которые пойдут в общий зачет конкурса (занявший второе место получает 3 очка, а третье – 1 очко);

итоги этого тура будут подведены в шестом номере журнала «Игромания» за 1999 год.

В качестве второго тура конкурса мы предлагаем вам разгадать кроссворд. Вы должны узнать персонажей, которые произнесли перечисленные ниже фразы (все фразы даны в том варианте, в котором они прозвучали на ТВ-6, несмотря на определенные неточности перевода).

Ответы мы просим присылать по адресу: «Юнал Центр», 107896, Верхняя Красносельская, 15. e-mail: quiz@babylon5.incoma.ru

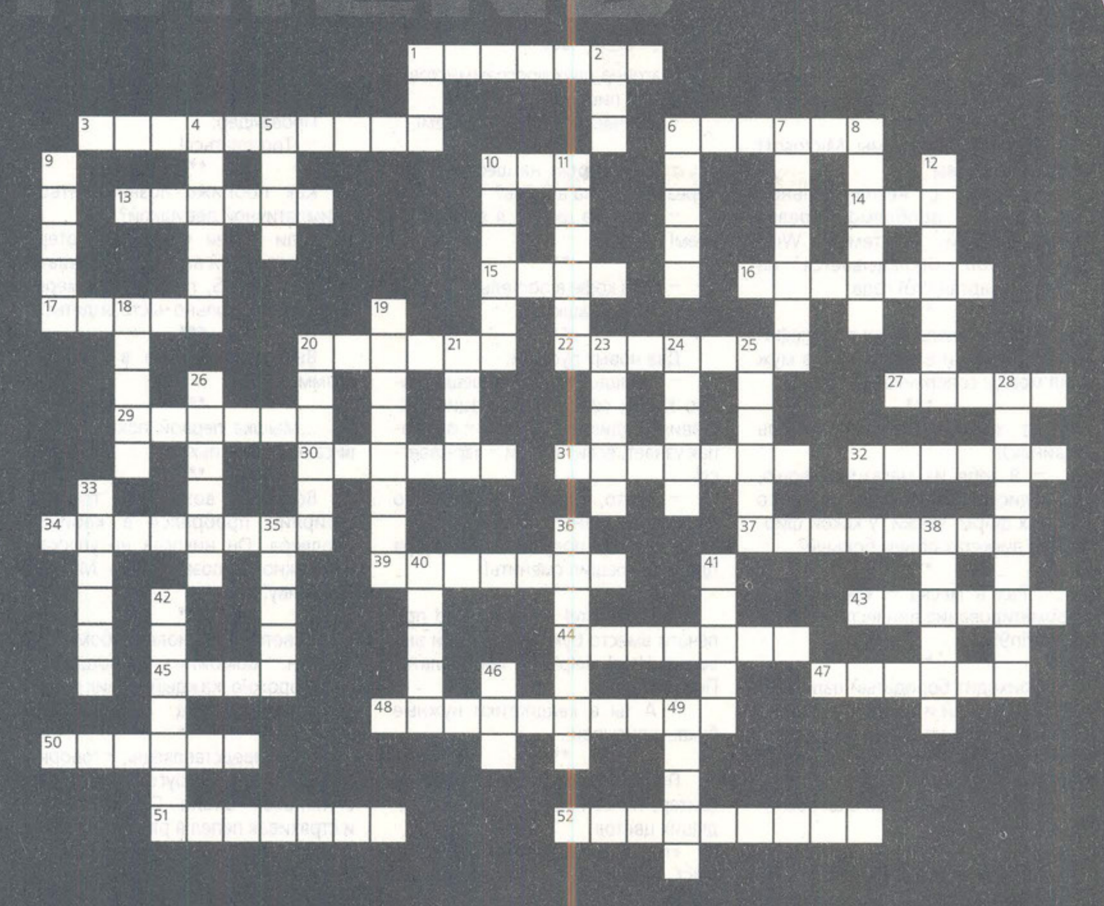
Автор – Юлия Налбандян
Редактор – Олег Петров

По горизонтали

1. «Я устала, устала ловить чужие мысли, которые не желаю знать. Устала от недоверия встречных, которые боятся выдать свои мысли. И устала быть частью организации, которая пугает меня».
3. «Лишь по ночам в одиночестве я приоткрываю небольшую дверцу и слушаю ваш голос. Слушаю песню, что пели мне вы». (фамилия)
6. «Вновь напился, дядя Майк?» (фамилия)
10. «Шеф, мне жаль, но таковы правила. Что мне было делать?»
13. «Без надежды, что мир становится лучше, что следующие поколения будут счастливее нас, жизнь бессмысленна и прогресс невозможен».
14. «У Бога множество имен. Мы пришли сюда изучить все эти имена».
15. «На твоей совести гибель пяти или шести миллионов нарнов. Думаю, они захотят лично поблагодарить тебя за службу». (о ком говорит Лондо?)
16. «Он был лучом света передо мною. Никогда не прося ни о чем, он лишь отдавал». (о ком говорит Деленн?)
17. «Тысячу лет назад он пришел из ниоткуда, создал Серый Совет и принес мир нашему народу». (о ком говорит Ленньер?)
20. «Мы – заслон... Мы живем во имя Единственного и умрем во имя Единственного».
22. «Первая заповедь журналиста: будь там, где материал».
27. «Именно так мы впутываемся в неприятности каждые три года». (фамилия)
29. «Я пришла сюда не для того, чтобы стать домохозяйкой. Я – десантник».
30. «Нельзя использовать авторитет как дубинку, Деленн».
31. «Когда разрушается нечто, ценное для нас, мы восстанавливаем его. Если оно уничтожается вновь, мы восстанавливаем снова. И опять, и опять... опять. Пока оно не останется».
32. «Мы создаем будущее – своими словами, поступками, верованиями».
34. «Смертельно на сто процентов. Заразно тоже на сто процентов».
37. «Вернее всего нынешнее положение можно охарактеризовать словами древнего президента...» (о ком идет речь?)
39. «Я искал понимания. Я слушал песню. Твои мысли превратились в песню». (второе имя)
43. «Мы были не правы. Ненависть между народами может никогда не кончиться, если кто-нибудь первым не попросит прощения и не постарается ради мира искупить свои грехи».
44. «Это русская привычка... Если уж совершать глупость, то по здравому размышлению».
45. «Я отвечаю минбарцам, а не выродкам».
47. «О, небеса, кто же возьмется за такую работу? Я слышал, за нее очень хорошо платят, но это же просто церемониальная должность».
48. «Я никогда не затеваю разговор, если не знаю, что происходит, но при этом я всегда оставляю собеседнику возможность разочаровать меня».
50. «Если так пойдет дальше, я вообразю, что меня здесь не любят».
51. «Защищать!»
52. «Нет выше доблести, чем отдать жизнь за брата своего. Нет, не за миллион, не за славу, не за честь... За конкретного ближнего. Во мраке, когда никто не увидит и не узнает».

По вертикали

1. «У тебя еще есть сердце. И доброе сердце. Оно болит, а это значит, что надежда еще не умерла для тебя». (о ком говорит Лондо?)
2. «Ваш друг Айронхарт был и моим



другом. Знаю, он дотронулся до вас...»

4. «Общеизвестно – минбарцы не убивают минбарцев».

5. «Теперь я вернулась, Джон. Я пришла, чтобы забрать тебя с собой».

6. «Мы застряли во времени, командор. Мы должны выбираться отсюда».

7. «Мы сражались за тебя! Мы сражались рядом с тобой на Рубеже!»

8. «Рейнджеры будут там, где будешь ты, Деленн. Прошу тебя, скажи «да».

9. «Секрет нашего брака – в раздельном существовании».

10. «Нас десятеро – все мы братья. Каждого зовут...»

11. «Угольно-черный. Такой черный, что взгляд скользит. И чуть-чуть мерцает. Здоровенное убоище и страшное до жути. Когда пролетает мимо, в мозгу слышится вопль».

12. «Выбор есть всегда. Мы говорим, что выбора нет, лишь чтобы успокоить самих себя и оправдать решения, которые уже приняли».

18. «Когда я был молодым и глупым уроженцем Центавра, я поклялся, что умру стоя, делая что-нибудь благородное, смелое и бесполезное».

19. «Если вы теряете самого себя, вы начинаете бродяжничать и делаете это до тех пор, пока не встретите себя».

20. «Я хотел бы дожить до того дня, когда вашу голову отрубят и посадят на кол в качестве предостережения следующим десяти поколениям о том, что некоторые услуги имеют слишком высокую цену». (о ком говорит Вир?)

21. «Нельзя создать империю на крови и унижении других. Турхан понимал это. Я думал, что и ты понимаешь...»

23. «В этой неопределенности и существуем мы. Мы – мечтатели, ваятели, певцы и творцы».

24. Ему «пришлось спасаться бегством с планеты, которую они называли «дом».

25. «Прежде – смерть!»

26. «Никто не захватывает власть. Они получают власть от нас, потому что мы глупы или боимся – или и то, и другое».

28. «Прощайте, командор. Мы еще встретимся – через миллион лет».

33. «Мы сражаемся, потому что это у нас в крови».

35. «Я был рожден в касте воинов, но теперь я знаю, что сердце звало меня к вере».

36. «Я говорю не то, что говорю. Я говорю не то, что думаю. Собственно говоря, я думаю не то, что думаю».

38. «Я не могу создать жизнь, на это способна лишь Вселенная, но я могу дохнуть на оставшиеся угольки».

40. «Возьми мою брошь и носи ее гордо, как свободная женщина. И когда-нибудь возвращайся ко мне». (к кому обращены слова Лондо?)

41. Он «всю жизнь помогал другим. Он построил на этом свой бизнес, он никогда не поступался моралью и не сделал никому зла. Марс был его мечтой. Теперь его за это убили».

42. «Я своего рода посредник».

46. «В этом вся проблема. Я становлюсь слишком старой, чтобы слышать «я не знаю».

49. «Я ухожу. Лучше отыскать место в море звезд, где остаток моих дней послужит благу. Я слышу зов звезд и должен откликнуться».

Раздел подготовила
Екатерина Воронина

Консультант
Андрей Рубин

«Beyond Babylon 5»
www.babylon5.incoma.ru

Российский Фан-клуб
«Вавилон 5»
www.babylon5.aha.ru;
www.b5.ru

Оригинальная графика
Валерий Гиткович

Большой программе – большие глюки!

Новая технология Плач анд Пей.

2000 год. Всероссийский конкурс по руссификации Windows-2000. Первое место заняла версия, которая по команде «снять задачу» форматирует системный диск и голосом Билла Гейтса произносит: «Хана complete».

Сидит Айболит под деревом, пришивает зайцу ногу и приговаривает ласково:
– ...Вот пришью тебе новую ножку, и ты опять побежишь по дорожке...
Несчастный заяц просит его умоляющим голосом:
– Доктор, а может, не надо? У меня их и так уже сорок...

По материалам конференций ФИДО RU.ANEKDOT, RU.ANEKDOT.FILTERED, RU.ANEKDOT.THE.BEST, а также серверов www.anekdot.ru, www.haha.ru, anet.peterlink.ru

Вопрос: Как отличить наркомана от программиста?

Ответ: А что для вас означает фраза «Отдай винт, а то я твою мать продам»?

***

Обращение фирмы Microsoft к пользователям:

В связи с незначительной технической проблемой релиз операционной системы Windows 2000 откладывается на первый квартал 1901 года.

***

Она изменяла мужу по телефону, пэйджеру и в Интернете, а муж бил морды соперникам по факсу.

***

Из жизни. Звонит приятель (чайник):

– Я тебе из магазина звоню, хочу дискет купить. Тут их много разных фирм, скажи, у какой фирмы на дискетах объем больше?

***

...Раз в месяц – контрольное форматирование винчестера. История Win95.

***

Приходит бородатый папа ФИДОшник домой и смотрит выпученными глазами на сына, который на его комп ставит Windows 2000. Папа сокрушенно так под нос бормочет: «Где, ну где я не так стал воспитывать тебя, сынок?»

***

Штирлиц шел по улице вечернего новогоднего Шанхая. Вдруг навстречу ему вышел дракон. «К счастью», – подумал Штирлиц. «К ужину», – подумал дракон.

***

Приходит программист к окулисту. Тот его усаживает напротив таблицы, берет указку:

– Читайте!

– «БНОПНЯ»... Доктор, у вас что-то не то с кодировкой!

***

– Папа, а что такое ноты?

– Понимаешь, сынок, это такой MIDI-файл, только на бумаге...

***

Ворчание кладовщика в университете:

– Эти компьютерщики замучили совсем – то им новую клавиатуру, то мышку, то дискет пачку... Другое дело – математики, им раз в месяц выдашь карандашей, бумаги и резинок, и все... А философы – тем вообще даже резинки не нужны!

***

На митинском рынке:

– Скажите, у вас что-нибудь из порнушки есть?

– Только Windows...

***

...Я-то отформатирую, а ты что будешь делать?

***

Разговор двух программистов:

– Что пишешь?

– Сейчас запустим – узнаем!

***

– Тебе тортик на шесть частей порезать или на восемь?

– Режь на шесть, я восемь не съем!

***

– Вам кофе в постель?

– Нет, в чашку.

***

Два новых русских:

– Слышь, братан, знаешь, какую Колян себе сигнализацию поставил? Садишься за руль – она запах узнает, если не твой – взрывается!

– Круто, блин! В натуре, надо позвонить – узнать, где достал!

– Не! Не получится. Он вчера одеколон решил сменить!

***

– Помогите! У меня Word при печати вместо букв квадратики выводит! Help! Help! Что мне делать? Посоветуйте!

– А ты в квадратики нужные буквы вписывай...

***

Программист пошел покупать свитер, но свитера были неподходящих цветов.

«Ничего, – подумал программист. – Приду домой – сменю палитру!»

***

Чукча мечтал быть писателем, но не мог связать двух слов.

Чукча мечтал быть математиком, но не мог выучить таблицу умножения.

Чукча мечтал быть физиком, но не мог запомнить ни одной формулы.

Чукча мечтал быть философом, но не мог понять, что такое логика.

Чукча мечтал быть конструктором, но у него не было творческой фантазии.

Чукче ничего не оставалось делать – он стал программистом.

***

В жизни есть только три вещи, от которых некуда деться, – это смерть, налоги и желание иметь более быстрый процессор!!!

***

Сынишка системного администратора вечером просит папу:

– Па, почитай на ночь сказку про умного, толкового, доброго, смелого юзера...

***

Из разговора провайдера с клиентом.

Провайдер:

– Теперь нажмите «Ok». Сейчас Windows предложит вам перегрузиться. Не соглашайтесь.

Клиент:

– А что делать?

Провайдер:

– Торговаться!

***

Как поближе познакомиться с симпатичной девушкой?

Если у нее есть компьютер, то вот отличный вариант. Поставьте ей Windows 95, по крайней мере, вы будете довольно часто видеться.

***

Выражение: ушел в подпрограмму...

***

...Мышка первой покидает зависающий компьютер.

***

Во время воздушной тревоги Штирлиц пробрался в кабинет Мюллера. Он никогда не упускал возможности позвонить в Москву на халяву.

***

Советские самолеты бомбили Берлин. Бомбили беспощадно, но осторожно: каждый летчик понимал – там Штирлиц.

***

– Ты представляешь, – говорит один DOOM'ер другому, сидя на ступеньках около Синей Двери и стряхивая пепел в рядом стоящую бочку, – вчера КиберДемона завалил...

– Ну и что в этом особенного? – говорит второй DOOM'ер, поглаживая БэФэГэ.

– Как что? – удивляется тот, – так патроны кончились, кулаком пришлось добивать, весь кастет истер об него, гада...

***

– Девушка, можно назначить вам свиданье? – кадрил девушку DOOM'ер...

– Да... – смущаясь, ответила та. – А где?

– А ночью, в сетке, я вас там, стало быть, и убью пару раз... А потом вы меня...

***

Один DOOM'ер, гуляя по рынку, увидел другого DOOM'ера, торгующего подозрительно дешевым мясом. Там стояла большая очередь.

– Чего такое дешевое? Небось, Импы? – решил подшутить превый над вторым, когда подошла его очередь.

– Да нет, – ответил продавец, – холодильник вот сломался, – сказал он, считая деньги. – Колобка вчера завалили, не пропадать же мясу...

X-COM Forever!

Дорогие геймеры всех стран и народов, поклонники X-COM'а и Incubation, собраться по оружию!

Уже давно мы ждали этого часа, и вот время пришло.

Поздравляем вас с наступившим 1999 годом, памятным для каждого истинного ветерана UFO, годом, являющимся отправной точкой вселенной X-COM, годом, которого мы, наконец, дождались.

Сколько было сбито тарелок и уничтожено вражеских баз, сколько сектоидов, лобстеров, антроподов и аэронов пало от рук бравых парней из X-COM, сколько было всего, уж не перечесть. Помним, как первый раз мы штурмовали large scout, как выносили на себе погибших товарищей и захваченное вражеское оружие, как залегали ночью в джунглях под огнем heavy plasma и потом, ругаясь, чистили одежду от пролитого кофе и сигаретного пепла. Помним, как забывали пойти на экзамены и зачеты, потому что «стынет миссия», как ждали, а потом ругали и хвалили очередное творение Microprose... Многое мы помним за почти шесть лет нашей жизни в X-COM.

Итак, наступил 1999 год, начало первой инопланетной агрессии на матушку-Землю (если верить Microprose). И вот, пока все прогрессивное человечество продолжает заниматься своими идиотскими (на наш просвещенный взгляд, разумеется) постоянными проблемами, мы, ветераны X-COM, готовимся отразить первый натиск мерзких Чужих. Со страниц замечательного журнала, любезно предоставившего нам эту возможность, мы обращаемся к вам, собратья по оружию.

«Не дадим в обиду Татуин!» (в смысле – Землю). Под этим славным лозунгом мы призываем всех, кто сражался в наших рядах, организовать клуб ветеранов X-COM, в котором, готовясь к битвам с Чужими, мы будем тренироваться ну хотя бы в пока в X-COM Interceptor, Incubation и готовящийся к выходу X-COM Alliance. Если это как раз то, о чем вы мечтали столько времени, присылайте ваши предложения о возможной деятельности и организации клуба ветеранов X-COM в редакцию журнала или заходите на сайт www.edi.da.ru

Еще раз с Новым годом вас, дорогие геймеры, а также более серьезные товарищи, с Новым 1999 годом.

Группа ветеранов X-COM:
Борисов А. Б.,
Пронин Т. А.,
Суворов А. Н.

АДРЕСА ДЛЯ ПЕРЕПИСКИ

Привет всем компьютерным маньякам страны! Есть желание переписываться с геймером, игравшим ещё в Wolf 3D, Star Control и Star Control 2? Временно не играю, т. к. служить ещё год, но то, что прошел, не забывается. Очень жду писем от поклонников Quake, Master of Orion II, Sea Legends, X-Com (I, II Apocalypse), Heroes of Might & Magic II, Steel Panthers, Civilization II, Red Alert, Aces of the Deep. Еще хотел бы переписываться с владельцем BBS, который бы помог в становлении первой станции в городе советами и информацией. Мой временный адрес: 686721, Чукотский АО, Анадырский район, п. Угольные Копи, в/ч 61951, Савенкову А. А.

***

Прошел много стратегий, RPG и квестов (или почти прошел). Люблю русские игры, особенно «Аллоды» и «Петька и Чапаев спасают галактику». Пол и вероисповедание неважно. Короче, пишите! 143360, г. Апрелевка Нарофоминского района, ул. Февральская, д. 53, кв. 2, Силаеву Стасу.

***

Меня зовут Павел Безман. Мне 12 лет, но 17.03.99 будет тринадцать. Геймеры с PC, ответьте. Буду переписываться с мальчишками и девчонками, возраст от 10 до 14 лет. Люблю играть в стратегии (походовые и в реальном времени), квесты, 3D-action, гонки и файтинги. Могу помочь с секретами для игр. Мой адрес: 603003, г. Н. Новгород, ул. Культуры, д. 11/2, кв. 9.

***

Игроманы и игроманки!

Я бы хотел переписываться с любителями игр для PC. Мне 14 лет. Люблю стратегии (Heroes of Might & Magic 2, Warcraft), обожаю 3D-action (Quake 2, Duke Nukem), симуляторы типа Descent: Free Space.

Предлагаю обмениваться паролями, секретами и т. п. Пишите все! Отвечу 100 %.

620085, Екатеринбург, ул. Академика Шварца, д. 2, корпус 3, кв. 91. Фокину Алексею.

Пишите! У нас организован клуб любителей PC. Вступайте!

***

Я обожаю Doom и Mortal Kombat. Хочу познакомиться со всеми любителями этих и других игр.

Мой адрес: 454092, г. Челябинск, ул. Кирова, дом 130, кв. 12, Иванову Евгению.

***

Я очень хочу найти друга по переписке своего возраста. Я увлекаюсь квестами и 3D-action. 3Dfx у меня нет. Мне 11 лет.

121151, г. Москва, Кутузовский пр-кт, д. 18, кв. 46, Домарадскому Игорю.

***

Хотел бы найти друзей по модемной игре (HellFire, StarCraft, Duke 3D и др). В такие игры как StarCraft и Duke 3D уделяю любого!!! Мой адрес: 140011, Московская обл., г. Люберцы, ул. Московская, д. 1, кв. 40, Леониду.

***

Всем фанатам Quake II, кто хочет переписываться без E-mail'а: 141100, Московская область, г. Щелково, Пролетарский пр-кт, д. 3, кв. 166, Колесникову Денису.

***

Привет всем, кто фанатеет от таких игр, как Tomb Raider, Commandos, Need For Speed, «Дон Капоне», «Аллоды». Игроманы (и игроманки), пишите все, кому не лень.

Адрес: 400079, г. Волгоград, ул. Никитина, 139/98, Паскину Е. А.

***

Хочу переписываться со всеми поклонниками Fallout 1, 2; Grim Fandango, Sin, GTA, Ignition!

Nash Bridges, hawk2000@mail.ru

***

Мы хотели бы переписываться с игроманами разных стран, с девчонками и мальчишками. Нам очень нравятся девчонки, которые увлекаются компьютерами. Пишите нам. Ответим всем геймерам мира.

Кибер, Дюк, Скутер, Хелл и Люцифер

Наш адрес для переписки: 111394, г. Москва, ул. Перовская, д. 62, кв. 84, Лифшиц Давид.

***

Поклонники группы «Парк Горького» и Александра Маршала, пишите! Отвечу всем! Пишите и те, кто отдает предпочтение X-Files, а не «Вавилону-5», не всем же одинаковыми быть!

Мы разные, у нас разные интересы, но все мы люди, и подчас нам так не хватает общения! Поэтому я очень жду писем.

652430, Кемеровская область, г. Березовский, пр. Ленина, д. 28 А, кв. 10, Киблеру Александру.

***

Хотел бы переписываться со всеми, кто любит стратегии в реальном времени, квесты, 3D-action. Могу дать много кодов, прохождений и секретов.

194100, г. Санкт-Петербург, Лесной проспект, д. 37, кор. 2, кв. 467, Пайкару Мамуну

***

Я и мой друг создаем одну игру... Не бросайте читать! Дальше...

Есть все, кроме... (1 уровень уже есть)... как бы сказать... сюжета. Так вот! Девчонки и мальчишки, у кого ещё варит котелок, черкните сюжетик (ну а если нечего делать, можете и персонаж разработать, мы не против). Отвечу на все предложения и письма, гарантия – 100 %! Пишите по адресу:

398005, г. Липецк, проспект Мира, д. 25, кв. 11, Чепитко Кириллу.

***

Привет всем жителям планеты Земля (и не только). Меня зовут Delenn, мне 15 лет. Я жить не могу без «Вавилона-5». И я знаю, что не одинока во вселенной. Нас много, и мы должны быть друзьями. Фанаты «Вавилона», пишите. Независимо от возраста, пола и расовой принадлежности!!! Отвечу всем.

P. S. Минбарцы не лгут!

Мой адрес: 141007, Московская область, г. Мытищи, ул. Каргина, д. 40, корпус 1, кв. 13, Чистяковой Оксане (Delenn).

***

Хочу познакомиться с фанатами, поклонниками, знатоками «Вавилона-5» или с тем, кто просто захочет написать.

197373, Санкт-Петербург, пр. Авиаконструкторов, 18-1-266, Тюниной Анне (Arothel).

E-mail: arothel@geocites.com

***

Хочу поприветствовать всех любителей «Вавилона-5». Я бессмертный Тень, один из древних расы. Те (независимо от возраста, пола и расы), кто хотят со мной познакомиться, поболтать о любимом сериале или на другие темы, пусть пишут мне по адресу: 143952, г. Реутов Московской области, ул. Ленина, д. 4, кв. 115, Иванову Никите (Shadow X-13).

Пишите, и станете бессмертным, ибо мой девиз: «Вавилон-5» бессмертен, и его фанаты – тоже!

ВОПРОСЫ

Можно ли заказать ваш второй сборник игр для PC?

Александр Смирнов, г. Москва

Заказать можно, но на данный момент его в наличии нет. Если появится – вышлем. Чем будет больше заказов на эту книгу, тем быстрее она вновь появится в продаже. О том, как сделать заказ, читайте ответы на следующее письмо.

1. Сколько стоят ваши старые журналы и выпуски «Лучшие компьютерные игры» и можно ли ещё у вас заказывать?

2. Есть ли в выпусках «Лучшие компьютерные игры» описание Warcraft 2?

Дмитрий Трофимов, г. Тольятти

1. Старые номера журналов и книги из серии «Лучшие компьютерные игры» вы можете заказать по почте (вы будете платить при получении бандероли). Так как цена зависит от региона, в который отправлена бандероль, то заранее её объявить не можем. Для того чтобы сделать заказ, необходимо направить заявку по адресу: 105043, Москва, Е-43, а/я 55, Коломийцу Д. В.

2. Нет, описания этой игры в сборниках «Лучшие компьютерные игры» нет.

Будет ли продолжение WarGames?

Александр, г. Москва

Вполне возможно, так как игра оказалась достаточно успешной. Тем не менее точных данных об этом пока нет.

У меня в компьютере с процессором Pentium 133 и 32 Мб RAM стоит 3Dfx Voodoo Rush. Стоит ли покупать Voodoo 2 с моим процессором?

Иван Токарев, г. Березники Пермской области

Если вскоре к нему прибавить компьютер на Pentium II или Celeron'e, то можно.

1. Где можно взять старые номера «Игромании» (№№ 1, 2, 4 за 1998 год)?

2. Выйдет ли LBA 3?

3. Когда выйдут «Аллоды 2» и «Всеслав Чародей»?

4. Планируется ли игра HM&M 4? Если да, то когда?

5. Нельзя ли выпустить диск, на котором будут собраны все статьи, предположим, за 1998 год?

6. Какой готовится квест у LucasArts?

Иван Пронин, г. Железнодорожный

1. К сожалению №№ 1, 2 и 8 у нас больше нет. Попробуйте поспрашивать у знакомых.

2. Достоверной информации о возможности продолжения серии пока нет.

3. В настоящее время в работе находятся две игры из сериала «Аллоды». Одна из них называется «Аллоды 2. Повелитель душ». Несмотря на цифру «2», первоначально данная игра задумывалась всего лишь как набор дополнительных миссий к первым «Аллодам». Она основана на том же самом движке, который, однако, был значительно улучшен. Кстати сказать, заверения об улучшении движка на сей раз – вовсе не обычный рекламный трюк разработчиков. Для того чтобы издать первые «Аллоды» за рубежом (компания Monolith публикует игру под названием «Rage of Mages»), создателям пришлось немного подправить игровой движок, и именно эта, улучшенная версия легла в основу «Повелителя душ». Никаких особых новшеств в концепцию игры вводить не предполагается, однако при ее создании авторы постарались учесть все замечания, которые вызвали у поклонников первые «Аллоды». Ожидать выхода «Повелителя душ» можно буквально со дня на день.

Следующая игра серии будет называться «Аллоды 3D» и основана будет на совершенно ином, на этот раз трехмерном движке. Отсюда и ответ, почему разработчики решили переименовать набор дополнительных миссий в «Аллоды 2» – это позволило им использовать игру слов в названии третьего эпизода – «третьи трехмерные Аллоды». На сей раз игра будет значительно ближе к стратегии – вам придется строить свою базу и производить на ней продукты, однако элементы RPG по-прежнему будут преобладать. Необходимо отметить, что в настоящий момент на PC не существует ролевой игры с по-настоящему трехмерным движком, если не считать не совсем удачного порта с приставки «Final Fantasy VII», которая также не является полностью трехмерной. Однако к моменту выхода «Аллодов 3D» трехмерная графика, скорее всего, станет стандартом и для ролевых игр. Третий эпизод сериала выйдет никак не раньше конца 1999 года, а скорее всего, и в начале 2000 г.

Первоначально «Всеслав» должен был выйти с первыми «Аллодами». Релиз очень сильно затянулся. В настоящее время объявлено, что буквально на днях должна выйти другая игра из серии «Летопись времен» – «Князь». Маловероятно, чтобы разработчики выпустили одновременно две игры, которые бы подрезали продажу друг друга. Однако, если они станут тянуть, «Всеслав» может безнадежно устареть.

4. Необходимо признать, что с созданием «НоММ3» у компании New World Computing сразу возникли две большие сложности. Во-первых, вторая часть игры была настолько хороша, что сделать продолжение, ничего не испортив, являлось сложной задачей. Во-вторых, на сей раз NWC обходится без талантливых сотрудников компании PopTop Software – создателей оригинальных «НоММ». Перу этих же авторов из PTS, кстати, принадлежит

и недавний хит – «Railroad Tycoon 2». Сможет ли компания найти для себя таких же талантливых людей для создания «HoMM3» – большой вопрос. Поэтому все поклонники данной игры должны быть весьма осторожны в ожидании третьей части – вполне возможно, она сильно нас разочарует, тем более, что в уже вышедшей «Might and Magic VI» режим поединков был реализован, мягко скажем, не блестяще – ну где это видано, чтобы люди сражались, сцепившись локтями в ряд, и могли поворачиваться только все вместе! Мне очень не хватало тактических сражений в пошаговом ключе, что же касается режима реального времени, то он был реализован еще невразумительнее – фактически, все ваши четверо героев сливаются в одного, которым вы и управляете, как в «Daggerfall'е». Куда это годится? А ведь именно сражения являются одной из основополагающих частей «Героев меча и магии». Поэтому существует обоснованное опасение, что вместо обещанного шедевра от NWC мы получим несбалансированную поделку в красивой упаковке, в которую будут играть только из уважения к предыдущим частям. Не хотелось бы, конечно, чтобы так произошло, но лучше заранее быть готовым к неприятностям. До тех пор, пока компания NWC не убедится в успехе своего продукта, всерьез приниматься за четвертую часть она вряд ли станет. Тем более, что компания NWC известна своей привычкой не анонсировать ничего из своих следующих продуктов до того, как поклонники сериала «Might and Magic» полностью уиграются в предыдущий эпизод – так, скажем, несмотря на то, что релиз «MMVII» ожидается этой весной, сколько-нибудь значительная информация по этой игре начала появляться только совсем недавно.

5. У нас есть задумка выпустить такой диск. Возможно, туда войдут материалы не только из «Игромании» и не только за 1998 год. Но пока это только в проекте.

6. Никакой информации на этот счет не существует. Однако стоит учесть, что из компании ушли несколько ведущих сотрудников, а сам жанр квеста не пользуется большим спросом на рынке.

1. Где брать G.E.C.K. и где купить броню зеленого цвета, которая мощней металлической в Fallout II?

2. Зачем нужно Cafe of Broken Dreams в Fallout II?

Макс, г. Ярославль

1. G.E.C.K. обнаружится в Vault 13. Для этого у вас на выбор два варианта – либо просто выкрасть его, либо получить после переговоров с предводителем разумных Deathclaws, Gruthar'ом. Также вы сможете отыскать G.E.C.K. ближе к концу игры, в Enclave. Здесь же, в Vault 13, вы получите мощную броню Combat Armor. В Military Base вы сможете обзавестись Power Armor. И, наконец, в Navarro и Enclave вы найдете самую лучшую броню в игре – Advanced Power Armor.

2. Эта Случайная Встреча является напоминанием о первой части «Fallout'a». Здесь вы можете снова встретиться с его героями. По большей части данный эпизод вставлен как чистой воды прикол. Однако если вы хотите получить какую-нибудь выгоду от Cafe of Broken Dreams, то можете взять с собой в качестве попутчика своего старого знакомого пса по кличке Dogmeat.

Полное прохождение игры «Fallout II» было опубликовано в №1 (16) «Игромании» за 1999 г.

1. Можно ли запустить StarCraft из-под Windows 98 и как это сделать? А то у меня не идет почему-то.

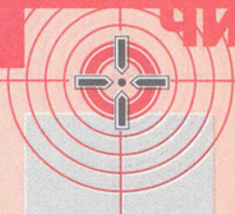
Александр Иванов, г. Москва

Если вы поставили Windows 98 поверх Windows 95, то у вас могут быть проблемы. В этом случае просто поставьте Windows 98 на «голый» жесткий диск.

Друг видел Warcraft 3. Это правда или другу приснилось это продолжение знаменитой стратегии?

Axel, г. Ивантеевка, Московской области

Warcraft 3 – предмет типичного пиратства. Сама компания Blizzard эту игру только-только внесла в планы, и время ее выхода пока даже ориентировочно неизвестно. Но какие-то «умельцы» сваяли свой Warcraft 3, разумеется, без разрешения. Этот самопальный Warcraft 3



гуляет сейчас по бескрайним просторам Сети, где его, скорее всего, и углядел ваш бдительный друг. Впрочем, возможен и другой вариант – ему на глаза попался опять-таки пиратский вариант Warcraft 2 Gold Edition. Это просто новое переиздание всех существующих игр серии (включая и add-on Beyond The Dark Portal).

Будет ли продолжение игры Half-Life?

Андрей Макаров, г. Москва

Судя по концовке игры – обязательно. Однако ничего официального разработчики на сей счет пока не заявили.

1. Так когда же, когда выйдет Quake 3?

2. В номере 8 (11) на CD был супербонус DOOM, но поиграть в него не смог, что делать?

Денис Колесников, г. Щелково, Московской области

1. Как вы, наверное, знаете, компания id Software больше не существует в прежнем составе – из нее ушли многие сотрудники, в том числе Джон Ромеро, та самая отрубленная голова на палке из финала второго DOOM'а. В связи с этим проект Quake 3 был отменен, вместо него было решено создать Quake Arena, исключительно сетевую игру. Однако по просьбам поклонников впоследствии было решено переименовать Quake Arena в Quake 3 Arena и сделать его как однопользовательским, так и многопользовательским. В связи с этим релиз постоянно отодвигается, не забудьте и то, сколько опасных конкурентов есть теперь у Quake 3. Предположительная дата релиза – ближайшие месяцы. Но весьма вероятно, что игру задержат, чтобы улучшить и сбалансировать ее.

2. Чтобы сыграть в Legacy of DOOM, представленный на нашем первом демонстрационном диске, вам нужен сам старый DOOM II. Просто замените исполняемый файл doom2.exe на новый doom3.exe, и все будет в порядке.

КОДЫ, СЕКРЕТЫ

HALF-LIFE

Если вы хотите стрелять из любого оружия через снайперский прицел, как из арбалета, то нужно взять любое оружие и сохраниться. Затем возьмите арбалет, нажмите на правую кнопку мыши для того, чтобы прицелиться, и после этого загрузите сохранение.

Андрей Макаров, г. Москва

ПОГОВОРКИ

1. В родном Pentium'е – каждый глюк знаком.
2. Без углов процессор не собирается, без клавиатуры речь не молвится.
3. Новую игру покупай, а старую не стирай.
4. Своя мыша и разбитая мила.

Axel, г. Ивантеевка, Московской области

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСА ПО ИГРЕ «RAINBOW SIX»

В конкурсе выявлены три победителя. Это Паршиков Константин из г. Железнодорожный Московской области – получит игру «Война и мир», Мишкин Дмитрий из г. Фрязино Московской области и Алексей Коломийцев из Тюменской области – получат «Игроманию» №№ 3, 4, 5 за 1999 год с диском от редакции. Правильные ответы:

1. Организации «Свободная Европа»
2. сборище последних гадов
3. «Охота за Красным Октябрем»
4. на аэродроме
5. в Сиднее
6. невинных людей
7. Айдахо
8. Красный волк
9. две
10. в Бразилии

ПОДПИСНОЙ КУПОН

Я хочу подписаться на журнал «Игромания»

❑ на 3 месяца (март, апрель, май) – 66 руб.

❑ на 3 месяца (март, апрель, май) с CD-ROM – 135 руб.

❑ на 6 месяцев (март – август включительно) – 132 руб.

Фамилия, имя, отчество ____________

Точный адрес: индекс ____________

область (край, район) ____________

город ____________

улица ____________

дом/квартира ____________

Без квитанции об оплате недействителен!

Получение журналов, оплаченных почтовым переводом, не гарантируем!

ЧТО ОБЪЕДИНЯЕТ ЭТИ ДВА ИЗДАНИЯ

СКОРОСТНОЙ КАНАЛ В ИНТЕРНЕТ

Регистрация - $9.99, включает 5 часов работы БЕСПЛАТНО

с 02:00
до 09:00
$0.79

с 09:00
до 02:00
$1.49

Ежемесячная плата $9.99 включает пять часов работы бесплатно

ILM

The Internet Service Provider .net

Соединение с первого раза.
Модемы USrobotics Courier 33600 б/с.
Полный доступ ко всем ресурсам Интернет.
Любая форма оплаты.
Корпоративное подключение
по **выделенным линиям**
на скоростях от 64 до 256 Кбит/с.
Стоимость подключения от $399 до $699.
Ежемесячная плата от $399 до $1299.

Новые услуги:
неограниченный доступ в Интернет
с 2.00 до 12.00 — $40/месяц
продажа времени без абонентской
платы и регистрации по $2 в час
в независимости от времени суток.

(095) 792-5-792
http://www.ilm.net
E-mail:info@ilm.net
метро "Пролетарская"
ул. Марксистская 34,
к. 8, 2-й этаж

Design by studio RED
www.redstudio.ru